

Automatų salono Lošimų organizavimo reglamentas

1. Lošimų pavadinimai

Lošimo automatų salonuose lošimo automatais galima lošti šiuos lošimus:

„Laukiniai juokdariai“ („Jokers Wild“); „Juokdario Pokeris“ („Joker Poker“); „Drakono legenda“ („Dragon Legend“); „Faraono lobiai 2“ („Pharaoh's Treasure 2“); „Pelkių kraštas 2“ („Swamp Land 2“); „Karštasis laikmatis“ („Hot Timer“); „Aukso karūna“ („Golden Crown“); „Samurajaus staigmena“ („Samurai Surprise“); „Senasis laikmatis“ („Old Timer“); „Kazino 2000“ („Casino 2000“); „Linksmasis Juokdarys“ („Jolly Joker“); „Vandenyno planeta“ („Planet Ocean“); „Ruletė“ („Roulette“); „Stebuklinga korta“ („Magic card“); „Stebuklingas deimantas“ („Magic Diamond“); „Valetai arba geresnės“ („Jacks or Better“); „Neptūno perlai 2“ („Neptune's Pearls 2“); „Lošk pokeris“ („Draw Poker“); „Juokdario pokeris 1“ („Joker Poker 1“); „Laukinis bulius“ („Wild Bull“); „Juokdarys skrynioje“ („Jack in the Box“); „Trigubas auksas“ („Tripple Gold“); „Auksinė Nevados sala. Europietiškas futbolas“ („Golden Island Nevada. Euro soccer“); „Auksinė Nevados sala. Indėnų lobis“ („Golden Island Nevada. Indian treasure“); „Auksinė Nevados sala. Karibų auksas“ („Golden Island Nevada. Caribbean gold“); „Auksinė Nevados sala. Karališkas laineris“ („Golden Island Nevada. Royal liner“); „Auksinė Nevados sala. Ruletė“ („Golden Island Nevada. Roulette“); „Auksinė Nevados sala. Karališkasis pokeris“ („Golden Island Nevada. Royal Poker“); „Auksinė Nevados sala. Sveikas Havajuose“ („Golden Island Nevada. Aloha Hawaii“); „Auksinė Nevados sala. Karšti vaisiai“ („Golden Island Nevada. Hot fruits“); „Auksinė Nevados sala. Majų paslaptys“ („Golden Island Nevada. Secrets of Maya“); „Auksinė Nevados sala. Mistinis vandenynas“ („Golden Island Nevada. Mystic Ocean“); „Auksinė Nevados sala. Juodasis perlas“ („Golden Island Nevada. Black pearl“); „Stambus laimikis“ („Big Catch“); „Aukso linijos“ („Gold line“); „Visada karštas“ („Always Hot“); „Be galo karštas“ („Ultra Hot“); „Delfino perlas“ („Dolphin's Pearl“); „Vaisių X korta“ („Fruit X-Card“); „Vabalų manija“ („Beetle Mania“); „Amerikietiškas Pokeris II“ („American Poker II“); „Deginantis karštis“ („Sizzling Hot“); „Ypatingai karštas“ („Supra Hot“); „81 stebuklinga linija“ („Magic 81 Lines“); „Laimingos damos žavesys“ („Lucky Lady's Charm“); „Kortų karalius“ („King of Cards“); „Karališkosios akademijos knyga“ („Book of RA“); „Puikusias juokdarys“ („Mega Joker“); „27 stebuklingos linijos“ („Magic 27 Lines“); „Kabliukas ir nugalėtojas“ („Hook line and winner“); „Daugiabūgnis“ („Multireals“); „Būgnų karalius“ („Reel King“); „Juodasis Džekas“ („Black Jack“); „Galingasis Juokdarys“ („Power Joker“); „Senasis auksas. Linksmasis juokdarys“ („Old Gold. Jolly Joker“); „Senasis auksas. Senas laikrodis“ („Old Gold. Old Timer“); „Senasis auksas. Karštas laikrodis“ („Old Gold. Hot Timer“); „Senasis auksas. Kazino 2000“ („Old Gold. Casino 2000“); „Senasis auksas. Laukinis Bulius“ („Old Gold. Wild Bull“); „Senasis auksas. Nuostabus laimėjimas“ („Old Gold. Super Jackpot“).

2. Lošimo vieta

Lošimai lošimo automatais vyksta automatų salonuose, kurių adresai nurodyti bendrovės generalinio direktoriaus įsakyme, pagal leidimus, išduotus Lošimų priežiūros tarnybos prie Lietuvos Respublikos finansų ministerijos direktoriaus įsakymais. Generalinio direktoriaus bei Lošimų priežiūros tarnybos prie Lietuvos Respublikos finansų ministerijos direktoriaus įsakymai yra neatsiejama lošimų organizavimo reglamento dalis.

3. Bendrosios lošimo automatais taisyklės

- 3.1. Automatų salonuose lošiama B kategorijos lošimo automatais.
- 3.2. Lošimo automatai valdomi spaudžiant klavišus.
- 3.3. Automato lošimas - baigtinis vienas automato veikimo ciklas, kurio pradžia yra automato įjungimas lošti (klavišo paspaudimas), o pabaiga – lošimo rezultato pateikimas.
- 3.4. Lošimo automatų veikimo principus bei lošimų taisykles gali paaiškinti salono darbuotojai, į kurių funkcijas įeina pagalba lošėjams.
- 3.5. Lošti automatais pradedama į tam skirtą automato angą įmetus ant automato nurodyto nominalo monetas.
- 3.6. Pagrindinis lošimas – tai lošimas, vykdomas iš kreditų, gautų lošėjui įmetus monetas į lošimo automata.
- 3.7. Lošimo pratęsimas – tai lošimas, vykdomas iš pagrindiniame lošime laimėtų kreditų.
- 3.8. Kreditų paskyrimas – tai veiksmas, atliekamas tik iš „SUPER BANKO“ skaitiklyje esančių kreditų ir šis veiksmas nėra pripažįstamas statymu.
- 3.9. Premijinis lošimas – tai lošimas, surinkus tam tikras simbolių kombinacijas, kurio metu galima laimėti papildomų kreditų.
- 3.10. Lošėjo sukauptų kreditų kiekis yra nurodomas automato ekrane esančiame langelyje „KREDITAS“.
- 3.11. Sukaupti kreditai priklausomai nuo lošėjo pasirinkto statymo dydžio gali būti panaudoti skirtingam skaičiui statymų atlikti.
- 3.12. Lošėjas grynuosius pinigus (monetas) gali atsinešti arba popierinius banknotus į monetas išsikeisti salono kasoje ar banknotų pakeitimo į monetas automata, jei toks salone yra.
- 3.13. Lošimo metu lošėjas gali papildyti turimų kreditų kiekį, laimėjimą, išloštą lošimo metu, paversdamas kreditais. Laimėjimas paverčiamas kreditais nuspaudus klavišą „PAIMTI“ ir jie parodomi langelyje „KREDITAI“. Be to, lošėjo kreditų suma bet kuriuo metu gali būti papildyta, įmetant atitinkamo nominalo monetas į lošimo automata.
- 3.14. Lošėjui sukauptus daugiau, negu 9999 (tai riboja išmokėjimo talpyklos talpa) kreditus, lošimo automatas laimėjimą išmoka nepriklausomai nuo lošėjo valios, nedelsiant po lošimo ciklo, kuriam pasibaigus buvo viršytas nurodytas kreditų kiekis, pabaigos. Jeigu lošimo automata pritrūksta nurodyto nominalo monetų lošėjo sukauptiems kreditams išmokėti, tai išmokėjimą lošimo automatas laikinai sustabdo iki to momento, kol salono darbuotojai neužpildys automato laimėjimų išmokėjimo talpyklos reikiamu kiekiu monetų, arba lošimo automatas užsiblokuoja ir laimėjimas išmokamas iš kasos (hand pay). Apie laikinai sustabdytą monetų išmokėjimą arba automato užsiblokavimą lošėjas privalo nedelsdamas informuoti salono darbuotojus tam, kad jie galėtų nedelsdami užpildyti automato laimėjimų išmokėjimo talpyklą.
- 3.15. Visuose bendrovės eksploatuojamuose B kategorijos lošimo automatų salonuose yra įrengtas autonominis elektros energijos tiekimo įrenginys, kuris – sutrikus centralizuotam elektros energijos tiekimui į lošimų saloną – užtikrina normalų lošimo automatų funkcionavimą ribotą laiko tarpą. Atsižvelgiant į tai ir siekiant išvengti galimų nesutarimų tarp lošimų organizatoriaus ir lošėjų, lošėjai privalo nedelsdami nutraukti lošimą, jeigu salono darbuotojai pareikalauja tai padaryti dėl aukščiau nurodytų priežasčių. Nutraukę lošimą, lošėjai privalo iš automato pasiimti visus jiems priklausančius pinigus už lošimo pabaigoje jiems likusius lošimo automato apskaitytus kreditus. Lošėjams, nenutraukusiems lošimo taip, kaip nurodyta šiame punkte, jokie papildomi išmokėjimai iš bendrovės kasos neatliekami, o išmokami automata atsiradus elektros energijos tiekimui.
- 3.16. Lošimų organizatorius nustato asmenų, laimėjusių daugiau, kaip 1000 EUR, tapatybę ir juos registruoja Asmenų kasoje keičiančių grynuosius pinigus, kurių suma didesnė kaip 1000 EUR arba laimėjusių daugiau kaip 1000 EUR registracijos žurnale. Asmens tapatybę

patvirtinančiame dokumente turi būti nurodytas asmens vardas, pavardė; asmens kodas (taikoma Lietuvos Respublikos piliečiams ir užsieniečiams, turintiems leidimus nuolat gyventi Lietuvos Respublikoje); gimimo data, leidimo laikinai apsigyventi Lietuvos Respublikoje numeris ir jo galiojimo laikas (taikoma asmenims, turintiems leidimus laikinai apsigyventi Lietuvos Respublikoje); gimimo data, paso arba jį atitinkančio kelionės dokumento numeris ir jo išdavimo vieta ir data (taikoma užsienio valstybių piliečiams); gimimo data, leidimo nuolat gyventi užsienio valstybėje numeris ir galiojimo laikas, jo išdavimo vieta ir data (taikoma užsieniečiams, nuolat gyvenantiems užsienio valstybėse).

Jei asmuo pateikia dokumentą, iš kurio dėl jame vartojamos kalbos neįmanoma nustatyti asmens tapatybės ir kitų reikiamų duomenų, bendrovės darbuotojai turi teisę reikalauti pateikti kitą oficialų asmens tapatybę patvirtinantį dokumentą.

- 3.17. Lošėjui pageidaujant, automatų salono darbuotojai gali rezervuoti prašomą automatą. Rezervuoti automatą lošėjas gali žodžiu, telefonu, trumpąja sms žinute ar internetinėje svetainėje. Rezervuojant automatą, lošėjas turi pranešti automatų salono darbuotojui datą, laiką, lošimo įrenginio pavadinimą, kurį prašo rezervuoti. Ant lošimo įrenginio uždedama lentelė su užrašu „Rezervuota“. Nesant galimybės rezervuoti, automatų salono darbuotojai gali ir nerezervuoti prašomo lošimo įrenginio.
- 3.18. Bendrovės generalinio direktoriaus įsakymai minimi šiame reglamente yra neatsiejama lošimų organizavimo reglamento dalis.

4. Įmoku, imamų už dalyvavimą lošimuose, dydis

- 4.1. Mažiausia įmoka yra vienas kreditas. Vieno kredito vertė pažymėta ant kiekvieno lošimo automato ir kiekvienam lošimui gali skirtis. Kredito vertę kiekvienam lošimo automatu nustato ir įsakymu tvirtina bendrovės generalinis direktorius reglamente nustatytose ribose. Kreditas – tai sąlyginis lošimo kainos vienetas, suteikiamas lošėjui pradėdam lošimą, kuris gali būti lošėjo valia išmokėtas jam kaip laimėjimas arba – tęsiant lošimą - panaudotas statymams atlikti.
- 4.2. Didžiausia įmoka yra 0,5 EUR.
- 4.3. Mažiausia įmoka, pažymėta ant kiekvieno lošimo automato ir kiekvienam lošimui, gali skirtis. Kredito vertę kiekvienam automatu nustato ir įsakymu tvirtina bendrovės generalinis direktorius.
- 4.4. Lošimuose lošimo automatais nustatyti tokie minimalūs ir maksimalūs statymai:

	Minimalus statymas, kreditais	Maksimalus statymas, kreditais
„Laukiniai juokdariai“ („Jokers Wild“)	1	10
„Juokdario Pokeris“ („Joker Poker“)	1	10
„Drakono legenda“ („Dragon Legend „)	1	10 arba 100
„Faraono lobiai 2“ („Pharaoh's Treasure 2“)	1	10 arba 100
„Pelkių kraštas 2“ („Swamp Land 2“)	1	10 arba 100
„Karštasis laikmatis“ („Hot Timer“)	1	10
„Aukso karūna“ („Golden Crown“)	1	10
„Samurajaus staigmena“ („Samurai Surprise“)	1	10
„Senasis laikmatis“ („Old Timer“)	1	10
„Kazino 2000“ („Casino 2000“)	1	10
„Linksmasis Juokdarys“ („Jolly Joker“)	1	10
„Vandenyno planeta“ („Planet Ocean“)	1	10
„Ruletė“ („Roulette“)	1	10
„Stebuklinga korta“ („Magic card“)	1	10
„Stebuklingas deimantas“ („Magic Diamond“)	1	10
„Valetai arba geresnės“ („Jacks or Better“)	1	10
„Neptūno perlai 2“ („Neptune's Pearls 2“)	1	10 arba 100
„Lošk pokeris“ („Draw Poker“)	1	10
„Juokdario Pokeris 1“ („Joker Poker 1“)	1	10
„Laukinis bulius“ („Wild Bull“)	1	10

„Juokdarys skrynioje“ („Jack in the Box“)	1	10
„Trigubas auksas“ („Triple gold“)	1	10
„Auksinė Nevados sala. Europietiškas futbolas“ („Golden Island Nevada. Euro soccer“)	1	10
„Auksinė Nevados sala. Indėnų lobis“ („Golden Island Nevada. Indian treasure“)	1	10
„Auksinė Nevados sala. Karibų auksas“ („Golden Island Nevada. Caribbean gold“)	1	10
„Auksinė Nevados sala. Karališkas laineris“ („Golden Island Nevada. Royal liner“)	1	10
„Auksinė Nevados sala. Ruletė“ („Golden Island Nevada. Roulette“)	1	10
„Auksinė Nevados sala. Karališkasis pokeris“ („Golden Island Nevada. Royal Poker“)	1	10
„Auksinė Nevados sala. Sveikas Havajuose“ („Golden Island Nevada. Aloha Hawaii“)	1	10
„Auksinė Nevados sala. Karšti vaisiai“ („Golden Island Nevada. Hot fruits“)	1	10
„Auksinė Nevados sala. Majų paslaptys“ („Golden Island Nevada. Secrets of Maya“)	1	10
„Auksinė Nevados sala. Mistinis vandenynas“ („Golden Island Nevada. Mystic Ocean“)	1	10
„Auksinė Nevados sala. Juodasis perlas“ („Golden Island Nevada. Black pearl“)	1	10
„Stambus laimikis“ („Big Catch“)	1	10
„Aukso linijos“ („Gold lines“)	1	10
„Visada karštas“ („Always Hot“)	1	10
„Be galo karštas“ („Ultra Hot“)	1	10
„Delfino perlas“ („Dolphin's Pearl“)	1	10
„Vaisių X korta“ („Fruit X-Card“)	1	10
„Vabalų manija“ („Beetle Mania“)	1	10
„Amerikietiškas Pokeris II“ („American Poker II“)	1	10
„Deginantis karštis“ („Sizzling Hot“)	1	10
„Ypatingai karštas“ („Supra Hot“)	1	10
„81 stebuklinga linija“ („Magic 81 Lines“)	1	10
„Laimingos damos žavesys“ („Lucky Lady's Charm“)	1	10
„Kortų karalius“ („King of Cards“)	1	10
„Karališkosios akademijos knyga“ („Book of RA“)	1	10
„Puikusias juokdarys“ („Mega Joker“)	1	10
„27 stebuklingos linijos“ („Magic 27 Lines“)	1	10
„Kabliukas ir nugalėtojas“ („Hook line and winner“)	1	10
„Daugiabūgnis“ („Multireals“)	1	10
„Būgnų karalius“ („Reel King“)	1	10
„Juodasis Džekas“ („Black Jack“)	1	10
„Galingasis Juokdarys“ („Power Joker“)	1	10
„Senasis auksas. Linksmasis juokdarys“ („Old Gold. Jolly Joker“)	1	10
„Senasis auksas. Senas laikrodis“ („Old Gold. Old Timer“)	1	10
„Senasis auksas. Karštas laikrodis“ („Old Gold. Hot Timer“)	1	10
„Senasis auksas. Kasino 2000“ („Old Gold. Casino 2000“)	1	10

„Senasis auksas. Laukinis bulius“ („Old Gold. Wild Bull“)	1	10
„Senasis auksas. Nuostabus laimėjimas“ („Old Gold. Super Jackpot“)	1	10

5. Didžiausia laimėjimo suma

Vienkartinis laimėjimas – tai laimėjimas, kurį lošėjas gali išlošti per vieną baigtinį automato lošimo ciklą. Didžiausia galima vienkartinio laimėjimo suma yra 100 EUR.

6. Laimėjimų išmokėjimo tvarka

- 6.1. Jeigu lošėjas lošimo pabaigoje turi sukauptų kreditų, laimėjimas per automata išmokamas pinigais (metalinėmis 1, 2 EUR ir 10 euro centų vertės monetomis), lošėjui nuspaudus klavišą „IŠMOKĖTI“ arba kasoje šio reglamento 6.2. punkte aprašytais atvejais. Jeigu lošėjas lošimo pabaigoje neturi sukauptų kreditų, tai laimėjimas jam neišmokamas.
- 6.2. Išmokėjimo metu išmokėjimo talpose pritrūkus reikiamo nominalo monetų arba lošimo automato gedimo atveju, laimėjimo ir/arba kredito likučio išmokėjimas per automata galimas specialiu raktu, o automata užfiksuoti kredito vienetai apmokami kasoje, teisės aktų nustatyta tvarka.
- 6.3. Lošėjui pageidaujant salono kasoje metalinės monetos gali būti iškeistos į popierinius banknotus.
- 6.4. Laimėjusiam lošėjui pageidaujant, jam yra išduodama Valstybinės mokesčių inspekcijos nustatytos formos pažyma, skirta pagrįsti gautas pajamas.
- 6.5. Siekdamas išvengti galimų nesutarimų su lošėjais automato techninio gedimo atveju, lošimų organizatorius vadovaujasi nuostata, kad esant skirtingiems sukimosi būgnų su ant jo esančiais simboliais ir elektroninio skaitiklio „Laimėjimas“ parodymams, lošimų organizatorius vadovaujasi elektroninio skaitiklio „Laimėjimas“ parodymais, t. y. lošėjo pasiektas lošimo rezultatas (laimėjimas) nustatomas vadovaujantis elektroninio skaitiklio „Laimėjimas“ parodymais. Lošėjas, pastebėjęs būgnų ir elektroninio skaitiklio „Laimėjimas“ parodymų neatitikimus, privalo nedelsdamas informuoti apie tai salono darbuotojus.

7. Lošimų automatais taisyklės:

7.1. „Laukiniai juokdariai“ („Jokers Wild“)

Norėdamas lošti, lošėjas turi sumokėti įmoką - įmesti į automata norimą monetų skaičių. Monetas, pagal reglamente nustatytą santykį, paverčiamos kreditais, jie parodomi langelyje šalia užrašo „CREDIT“ („Kreditas“).

Tuomet lošėjas pasirenka statymo dydį, paspaudus mygtuką „STATYMAS“, jeigu pageidaujama įmoka yra vienas kreditas. Jeigu norima pradėti lošti su maksimalia įmoka (10 kreditų), užtenka paspausti mygtuką „MAKSIMALUS STATYMAS“

Lošti pradėdama paspaudus klavišą „STARTAS“. Lošiama viena kortų kalade. Lošimo automatas „padalina“ ir atverčia ekrane penkias kortas. Jūsų tikslas – lošimo automato ekrane surinkti laiminčiąją kortų kombinaciją. Kortų kombinacijos, už kurias mokamas laimėjimas (jos yra pavaizduotos ekrane), yra tokios:

Royal flush no wild	„Karališkoji spalva be juokdario“: kai kombinaciją sudaro penkios aukščiausios vienodos spalvos kortos be „juokdario“ (pvz., būgnų dešimtakė, valetas, dama, karalius ir tūzas)
5 of a kind	„Penkios vienodos“: kai 4 kortos yra vienodo nominalo (pvz., keturios devynakės) ir turimas „juokdario“ korta.
Wild Royal flush	„Karališkoji spalva su juokdariu“: kai kombinaciją sudaro aukščiausios vienodos spalvos kortos (nuo dešimtakės iki tūzo) ir „juokdario“ korta (pvz., dešimtakė, valetas, dama, „juokdarys“ ir tūzas)
Straight flush	„Spalva iš eilės“: kai kombinaciją sudaro penkių vienodos spalvos kortų eilė (pvz., būgnų septynakė, aštuonakė, devynakė, dešimtakė ir valetas).
4 of a kind	„Keturios vienodos“: kai iš penkių kortų keturios yra vienodo nominalo (pvz., Keturios devynakės).
Full house	„Pilnas namas“: kai kombinaciją sudaro trys vieno nominalo ir dvi kito nominalo kortos (pvz., trys damos ir dvi keturakės)

Flush	„Spalva“: kai kombinaciją sudaro bet kokios penkios vienodos spalvos kortos (pvz. Čirvų dama, septynakė, keturakė, karalius, triakė)
Straight	„Eilė“: kai kombinaciją sudaro penkių bet kokios spalvos kortų eilė (pvz. vynų šešiakė, čirvų septynakė, būgnų aštuonakė, būgnų devynakė, kryžių dešimtakė)
3 of a kind	„Trys vienodos“: kai iš penkių kortų trys yra vienodo nominalo (pvz., trys damos)
Two pairs	„Dvi poros“: kai kombinaciją sudaro dviejų nominalų kortų dvi poros (pvz., dvi dvejakės ir Du karaliai)
Jacks or better	„Valetai arba geresnės“: kai yra dvi vienodo nominalo, bet ne žemesnio už valetą, kortos (pvz., dvi damos arba du tūzai).

Po to, kai lošimo automatas atverčia penkias kortas, jūs turite pažymėti, kokias kortas iš atverstųjų norite palikti. Pažymėti galite spausdami mygtukus „**PALIKTI**“, iš kurių kiekvienas atitinka vieną kortą. Jeigu norite pakeisti visas – nežymėkite jokių kortų. Pažymėję kortas, turite dar kartą paspausti mygtuką „**STARTAS**“. Tada lošimo lošimo automatas pakeis nepažymėtas kortas ir pagal atverstas penkias kortas bus nustatyta, ar jūsų turima kombinacija yra laiminčioji, ar ne. Jeigu kombinacija yra laiminčioji, ekrano eilutėje „**WIN**“ („Išmokėta“) atsiras laimėtų kreditų skaičius.

Laimėjus bet kokią sumą, jums bus pasiūlyta pabandyti padvigubinti laimėjimą. Dvigubinimo režimas įsijungia automatiškai. Jei nepageidaujate rizikuoti ir dvigubinti laimėjimo, paspauskite mygtuką „**PAIMTI**“. Jei pageidaujate rizikuoti ir dvigubinti laimėjimą, galite dalyvauti dvigubinimo lošime, kurio metu reikia atspėti kokios spalvos bus sekanti ekrane parodyta korta. Jei manote, kad korta bus raudona, spaudžiamas mygtukas „**RAUDONA**“ ir atitinkamai spaudžiamas mygtukas „**JUODA**“, jei manote, kad sekanti korta bus juoda. Norint baigti dvigubinimo lošimą, spaudžiamas mygtukas „**PAIMTI**“, tuomet laimėta suma bus pervesta į lošimo kreditus.

Jeigu nusprendėte nebetęsti lošimo ir norite išimti turimus kreditus, paspauskite mygtuką „**PAIMTI**“. Tada lošimo automatas išduos turimų kreditų skaičių atitinkantį monetų kiekį.

7.2. „Juokdario Pokeris“ („Joker Poker“)

Norėdamas lošti, lošėjas turi sumokėti įmoką - įmesti į automatą norimą monetų skaičių. Monetas, pagal reglamente nustatytą santykį, paverčiamos kreditais, jie parodomi langelyje šalia užrašo „**CREDIT**“ („Kreditas“).

Tuomet lošėjas pasirenka statymo dydį, paspaudus mygtuką „**STATYMAS**“, jeigu pageidaujama įmoka yra vienas kreditas. Jeigu norima pradėti lošti su maksimalia įmoka, užtenka paspausti mygtuką „**MAKSIMALUS STATYMAS**“

Sumokėjęs įmoką, lošti pradedama paspaudus klavišą „**STARTAS**“. Lošiama viena kortų kalade. Lošimo automatas „padalina“ ir atverčia ekrane penkias kortas. Jūsų tikslas – lošimo automato ekrane surinkti laiminčiąją kortų kombinaciją. Kortų kombinacijos, už kurias mokamas laimėjimas (jos yra pavaizduotos ekrane), yra tokios:

Royal flush no wild	„Karališkoji spalva be juokdario“: kai kombinaciją sudaro penkios aukščiausios vienodos spalvos kortos be „juokdario“ (pvz., būgnų dešimtakė, valetas, dama, karalius ir tūzas)
5 of a kind	„Penkios vienodos“: kai 4 kortos yra vienodo nominalo (pvz., keturios devynakės) ir turimas „juokdario“ korta.
Wild Royal flush	„Karališkoji spalva su juokdariu“: kai kombinaciją sudaro aukščiausios vienodos Spalvos kortos (nuo dešimtakės iki tūzo) ir „juokdario“ korta (pvz., dešimtakė, valetas, dama, „juokdarys“ ir tūzas)
Straight flush	„Spalva iš eilės“: kai kombinaciją sudaro penkių vienodos spalvos kortų eilė (pvz., būgnų septynakė, aštuonakė, devynakė, dešimtakė ir valetas).
4 of a kind	„Keturios vienodos“: kai iš penkių kortų keturios yra vienodo nominalo (pvz., Keturios devynakės).
Full house	„Pilnas namas“: kai kombinaciją sudaro trys vieno nominalo ir dvi kito nominalo kortos (pvz., trys damos ir dvi keturakės)
Flush	„Spalva“: kai kombinaciją sudaro bet kokios penkios vienodos spalvos kortos (pvz. Čirvų dama, septynakė, keturakė, karalius, triakė)

Straight	„Eilė“: kai kombinaciją sudaro penkių bet kokios spalvos kortų eilė (pvz. vynų šešiakė, čirvų septynakė, būgnų aštuonakė, būgnų devynakė, kryžių dešimtakė)
3 of a kind	„Trys vienodos“: kai iš penkių kortų trys yra vienodo nominalo (pvz., trys damos)
Two pairs	„Dvi poros“: kai kombinaciją sudaro dviejų nominalų kortų dvi poros (pvz., dvi dvejakės ir Du karaliai)
Jacks or better	„Valetai arba geresnės“: kai yra dvi vienodo nominalo, bet ne žemesnio už valetą, kortos (pvz., dvi damos arba du tūzai).

Po to, kai lošimo automatą atverčia penkias kortas, jūs turite pažymėti, kokias kortas iš atverstųjų norite palikti. Pažymėti galite spausdami mygtukus „**PALIKTI**“, iš kurių kiekvienas atitinka vieną kortą. Jeigu norite pakeisti visas – nežymėkite jokių kortų. Pažymėję kortas, turite dar kartą paspausti mygtuką „**STARTAS**“. Tada lošimo automatą pakeis nepažymėtas kortas ir pagal atverstas penkias kortas bus nustatyta, ar jūsų turima kombinacija yra laiminčioji, ar ne. Jeigu kombinacija yra laiminčioji, ekrano eilutėje „**WIN**“ („Išmokėta“) atsiras laimėtų kreditų skaičius.

Laimėjus bet kokią sumą, jums bus pasiūlyta pabandyti padvigubinti laimėjimą. Dvigubinimo režimas įsijungia automatiškai. Jei nepageidaujate rizikuoti ir dvigubinti laimėjimo, paspauskite mygtuką „**PAIMTI**“. Jei pageidaujate rizikuoti ir dvigubinti laimėjimą, galite dalyvauti dvigubinimo lošime, kurio metu reikia atspėti kokios spalvos bus sekanti ekrane parodyta korta. Jei manote, kad korta bus raudona, spaudžiamas mygtukas „**RAUDONA**“ ir atitinkamai spaudžiamas mygtukas „**JUODA**“, jei manote, kad sekanti korta bus juoda. Norint baigti dvigubinimo lošimą, spaudžiamas mygtukas „**PAIMTI**“, tuomet laimėta suma bus pervesta į lošimo kreditus.

Jeigu nusprendėte nebetęsti lošimo ir norite išimti turimus kreditus, paspauskite mygtuką „**PAIMTI**“. Tada lošimo automatą išduos turimų kreditų skaičių atitinkantį monetų kiekį.

7.3. „**Drakono legenda**“ („**Dragon Legend**,,)

Penkiuose būgnuose yra pažymėti įvairūs simboliai. Tam tikros šių simbolių kombinacijos yra laiminčiosios ir už jas skiriamas laimėjimas – papildomų kreditų skaičius arba premijinis lošimas, kurio metu galima laimėti papildomų kreditų. Jūsų tikslas – lošimo automato ekrane surinkti laiminčiąją simbolių kombinaciją. Visos laiminčiosios kombinacijos ir už jas skiriamų kreditų skaičius yra parodyti laimėjimų lentelėje (ją galima pažiūrėti paspaudus mygtuką „**PAGALBA**“). Laimėjimų lentelėje taip pat yra parodytos linijos (jų iš viso šiame žaidime yra 20), pagal kurias bus nustatoma, ar kombinacija yra laiminčioji. Lošiama visomis 20 linijų.

Norėdamas lošti, lošėjas turi sumokėti įmoką - įmesti į automatą norimą monetų skaičių. Monetas, pagal reglamente nustatytą santykį, paverčiamos kreditais, jie parodomi langelyje šalia užrašo „**CREDIT**“ („Kreditas“).

Prieš pradėdamas lošti pasirenkamas statymas vienai linijai spaudžiant atitinkamą mygtuką. Priklausomai nuo automato nustatymo mygtukai gali būti tokie: „**LOŠTI 20**“ („Lošti su įmoka 1 vienai linijai“), „**LOŠTI 40**“ („Lošti su įmoka 2 vienai linijai“), „**LOŠTI 60**“ („Lošti su įmoka 3 vienai linijai“), „**LOŠTI 80**“ („Lošti su įmoka 4 vienai linijai“) arba „**LOŠTI 100**“ („Lošti su įmoka 5 vienai linijai“).

Bendros įmokos suma bus pavaizduota ekrano eilutėje „**BET**“ („Statymas“). Paspaudus bet kokį iš šių mygtukų su atitinkama įmoka prasidės lošimas. Būgnai pradės suktyti ir po tam tikro laiko sustos. Būgnams sustojus, pagal laimėjimo liniją (ar kelias linijas) lošimo automatą nustato, ar iškritusi kombinacija yra laiminčioji. Laimėjus bet kokią sumą, ji yra parodoma ekrane eilutėje „**WIN**“ („Laimėjimas“).

Laimėjus bet kokią sumą, galima pabandyti padvigubinti laimėjimą. Dvigubinimo režimas įsijungia paspaudus mygtuką „**RIZIKA**“. Jei nepageidaujate rizikuoti ir dvigubinti laimėjimo, paspauskite mygtuką „**PAIMTI**“. Jei pageidaujate rizikuoti ir dvigubinti laimėjimą, galite dalyvauti dvigubinimo lošime, kurio metu reikia atspėti kokios spalvos bus sekanti ekrane parodyta korta. Jei manote, kad korta bus raudona, spaudžiamas mygtukas „**RAUDONA**“ ir atitinkamai spaudžiamas mygtukas „**JUODA**“, jei manote, kad sekanti korta bus juoda. Norint baigti dvigubinimo lošimą, spaudžiamas mygtukas „**PAIMTI**“, tuomet laimėta suma bus pervesta į lošimo kreditus.

Norint lošti dar kartą, reikia vėl pasirinkti norimą statymą ir paspausti atitinkamą mygtuką. Tuo atveju, jeigu norite pakartoti lošimą su paskutine įmoka, užtenka paspausti mygtuką „**STARTAS**“. Jeigu nusprendėte nebetęsti lošimo ir norite išimti turimus kreditus, ant mygtukų skydelio paspauskite mygtuką „**PAIMTI**“. Tada lošimo automatą išduos turimų kreditų skaičių atitinkantį monetų kiekį.

7.4. „Faraono lobiai 2“ („Pharaoh's Treasure 2“)

Penkiuose būgnuose yra pažymėti įvairūs simboliai. Tam tikros šių simbolių kombinacijos yra laiminčiosios ir už jas skiriamas laimėjimas – papildomų kreditų skaičius arba premijinis lošimas, kurio metu galima laimėti papildomų kreditų. Jūsų tikslas – lošimo automato ekrane surinkti laiminčiąją simbolių kombinaciją. Visos laiminčiosios kombinacijos ir už jas skiriamų kreditų skaičius yra parodyti laimėjimų lentelėje (ją galima pažiūrėti paspaudus mygtuką „**PAGALBA**“. Laimėjimų lentelėje taip pat yra parodytos linijos (jų iš viso šiame žaidime yra 20), pagal kurias bus nustatoma, ar kombinacija yra laiminčioji. Lošiama visomis 20 linijų.

Norėdamas lošti, lošėjas turi sumokėti įmoką - įmesti į automatą norimą monetų skaičių. Monetas, pagal reglamente nustatytą santykį, paverčiamos kreditais, jie parodomi langelyje šalia užrašo „CREDIT“ („Kreditas“). Prieš pradėdant lošti pasirenkamas statymas vienai linijai spaudžiant atitinkamą mygtuką. Priklausomai nuo automato nustatymo mygtukai gali būti tokie: „**LOŠTI 20**“ („Lošti su įmoka 1 vienai linijai“), „**LOŠTI 40**“ („Lošti su įmoka 2 vienai linijai“), „**LOŠTI 60**“ („Lošti su įmoka 3 vienai linijai“), „**LOŠTI 80**“ („Lošti su įmoka 4 vienai linijai“) arba „**LOŠTI 100**“ („Lošti su įmoka 5 vienai linijai“).

Bendros įmokos suma bus pavaizduota ekrano eilutėje „**BET**“ („Statymas“). Paspaudus bet kokį iš šių mygtukų su atitinkama įmoka prasidės lošimas. Būgnai pradės sukstis ir po tam tikro laiko sustos. Būgnams sustojus, pagal laimėjimo liniją (ar kelias linijas) lošimo automatą nustato, ar iškritusi kombinacija yra laiminčioji. Laimėjus bet kokią sumą, ji yra parodoma ekrane eilutėje „**WIN**“ („Laimėjimas“).

Laimėjus bet kokią sumą, galima pabandyti padvigubinti laimėjimą. Dvigubinimo režimas įsijungia paspaudus mygtuką „**RIZIKA**“. Jei nepageidaujate rizikuoti ir dvigubinti laimėjimo, paspauskite mygtuką „**PAIMTI**“. Jei pageidaujate rizikuoti ir dvigubinti laimėjimą, galite dalyvauti dvigubinimo lošime, kurio metu reikia atspėti kokios spalvos bus sekanti ekrane parodyta korta. Jei manote, kad korta bus raudona, spaudžiamas mygtukas „**RAUDONA**“ ir atitinkamai spaudžiamas mygtukas „**JUODA**“, jei manote, kad sekanti korta bus juoda. Norint baigti dvigubinimo lošimą, spaudžiamas mygtukas „**PAIMTI**“, tuomet laimėta suma bus pervesta į lošimo kreditus.

Norint lošti dar kartą, reikia vėl pasirinkti norimą statymą ir paspausti atitinkamą mygtuką. Tuo atveju, jeigu norite pakartoti lošimą su paskutine įmoka, užtenka paspausti mygtuką „**STARTAS**“.

Jeigu nusprendėte nebetęsti lošimo ir norite išimti turimus kreditus, ant mygtukų skydelio paspauskite mygtuką „**PAIMTI**“. Tada lošimo automatą išduos turimų kreditų skaičių atitinkantį monetų kiekį.

7.5. „Pelkių kraštas 2“ („Swamp Land 2“)

Penkiuose būgnuose yra pažymėti įvairūs simboliai. Tam tikros šių simbolių kombinacijos yra laiminčiosios ir už jas skiriamas laimėjimas – papildomų kreditų skaičius arba premijinis lošimas, kurio metu galima laimėti papildomų kreditų. Jūsų tikslas – lošimo automato ekrane surinkti laiminčiąją simbolių kombinaciją. Jūsų tikslas – lošimo automato ekrane surinkti laiminčiąją simbolių kombinaciją. Visos laiminčiosios kombinacijos ir už jas skiriamų kreditų skaičius yra parodyti laimėjimų lentelėje (ją galima pažiūrėti paspaudus mygtuką „**PAGALBA**“. Laimėjimų lentelėje taip pat yra parodytos linijos (jų iš viso šiame žaidime yra 20), pagal kurias bus nustatoma, ar kombinacija yra laiminčioji. Lošiama visomis 20 linijų.

Norėdamas lošti, lošėjas turi sumokėti įmoką - įmesti į automatą norimą monetų skaičių. Monetas, pagal reglamente nustatytą santykį, paverčiamos kreditais, jie parodomi langelyje šalia užrašo „CREDIT“ („Kreditas“).

Prieš pradėdant lošti pasirenkamas statymas vienai linijai spaudžiant atitinkamą mygtuką. Priklausomai nuo automato nustatymo mygtukai gali būti tokie: „**LOŠTI 20**“ („Lošti su įmoka 1 vienai linijai“), „**LOŠTI 40**“ („Lošti su įmoka 2 vienai linijai“), „**LOŠTI 60**“ („Lošti su

įmoka 3 vienai linijai“), „**LOŠTI 80**“ („Lošti su įmoka 4 vienai linijai“) arba „**LOŠTI 100**“ („Lošti su įmoka 5 vienai linijai“).

Bendros įmokos suma bus pavaizduota ekrano eilutėje „**BET**“ („Statymas“). Paspaudus bet kokį iš šių mygtukų su atitinkama įmoka prasidės lošimas. Būgnai pradės sukstis ir po tam tikro laiko sustos. Būgnams sustojus, pagal laimėjimo liniją (ar kelias linijas) lošimo automatas nustato, ar iškritusi kombinacija yra laiminčioji. Laimėjus bet kokią sumą, ji yra parodoma ekrane eilutėje „**WIN**“ („Laimėjimas“).

Laimėjus bet kokią sumą, galima pabandyti padvigubinti laimėjimą. Dvigubinimo režimas įsijungia paspaudus mygtuką „**RIZIKA**“. Jei nepageidaujate rizikuoti ir dvigubinti laimėjimo, paspauskite mygtuką „**PAIMTI**“. Jei pageidaujate rizikuoti ir dvigubinti laimėjimą, galite dalyvauti dvigubinimo lošime, kurio metu reikia atspėti kokios spalvos bus sekanti ekrane parodyta korta. Jei manote, kad korta bus raudona, spaudžiamas mygtukas „**RAUDONA**“ ir atitinkamai spaudžiamas mygtukas „**JUODA**“, jei manote, kad sekanti korta bus juoda. Norint baigti dvigubinimo lošimą, spaudžiamas mygtukas „**PAIMTI**“, tuomet laimėta suma bus pervesta į lošimo kreditus.

Norint lošti dar kartą, reikia vėl pasirinkti norimą statymą ir paspausti atitinkamą mygtuką. Tuo atveju, jeigu norite pakartoti lošimą su paskutine įmoka, užtenka paspausti mygtuką „**STARTAS**“.

Jeigu nusprendėte nebetęsti lošimo ir norite išimti turimus kreditus, ant mygtukų skydelio paspauskite mygtuką „**PAIMTI**“. Tada lošimo automatas išduos turimų kreditų skaičių atitinkantį monetų kiekį.

7.6. „**Karštasis laikmatis**“ („**Hot Timer**“)

Norėdamas lošti, lošėjas turi sumokėti įmoką - įmesti į automatą norimą monetų skaičių. Monetas, pagal reglamente nustatytą santykį, paverčiamos kreditais, jie parodomi langelyje šalia užrašo „**CREDIT**“ („Kreditas“). Įmetus monetas, lošėjas turi pasirinkti statymą. Pagrindiniame lošime galimi 2 skirtingi statymai: 1 ir 10 kreditų. Statant 1 kreditą, bus aktyvi viena laimėjimų linija, statant 10 kreditų – bus aktyvios penkios laimėjimų linijos. Be to, statant 10 kreditų, laimėjimai bus dvigubai didesni už kiekvieną laimėjimų liniją, nei kad statant 1 kreditą. Jūsų tikslas – lošimo automato ekrane surinkti laiminčiąją simbolių kombinaciją.

Lošimo pratęsimas galimas tik iš pagrindiniame lošime laimėtų kreditų, kai statymas 10 kreditų. Lošimo pratęsimas galima lošti trim skirtingais, pagrindiniame lošime laimėtų kreditų priskyrimais: 20, 40 ir 100. Visi laimėti kreditai yra saugomi „**SUPER BANKAS**“ skaitiklyje ir didžiausias laimėjimas šiame lošimo pratęsimas yra 2000 kreditų. Visi laimėjimai lošimo pratęsimas bus atsitiktiniai. Lošėjas gali pasirinkti pagrindinį lošimą paspausdamas mygtuką „**STATYMAS**“. Tai taip pat veiks lošiant lošimo pratęsimą. Lošimo pratęsimas:

- Lošimo pratęsimas priskiriant 20 kreditų užsidega 5 laimėjimų linijos trijuose būgnuose, kurie yra kairėje pusėje viršutinėje lošimo automato dalyje. Laimėjimai bus išlošiami pagal apšviestą viršutinę laimėjimų lentelę, kuri taip pat yra viršutinėje lošimo automato dalyje.
- Lošimo pratęsimas priskiriant 40 kreditų užsidega 10 laimėjimų linijų keturiuose būgnuose, kurie yra viršutinėje lošimo automato dalyje ir laimėjimai bus išlošiami pagal apšviestą viršutinę laimėjimų lentelę, kuri taip pat yra viršutinėje lošimo automato dalyje.
- Lošimo pratęsimas priskiriant 100 kreditų užsidega 10 laimėjimų linijų keturiuose būgnuose, kurie yra viršutinėje lošimo automato dalyje ir laimėjimai bus išlošiami pagal apšviestą viršutinę laimėjimų lentelę, kuri taip pat yra viršutinėje lošimo automato dalyje, tačiau paskutiniame būgne pasirodžius Juokdario (Jokerio) simboliui, lošimo automatas atsitiktinai parenka laimėjimą nuo 40 iki 2000 kreditų.

Jeigu nusprendėte nebetęsti lošimo ir norite išimti turimus kreditus, paspauskite mygtuką „**PAIMTI**“. Tada lošimo automatas išduos turimų kreditų skaičių atitinkantį monetų kiekį.

7.7. „**Aukso karūna**“ („**Golden Crown**“)

„Aukso karūna“ – tai penkių būgnų lošimas turintis 20 laimėjimo linijų. Paspaudus mygtuką „**PAGALBA**“ ekrane pateikiamas lošimo aprašymas. Taip pat pasirinkus mygtuką

„**PAGALBA**“ lošėjas gali pamatyti laimingų simbolių kombinacijas bei jų vertę. Jūsų tikslas – lošimo automato ekrane surinkti laiminčiąją simbolių kombinaciją.

Norėdamas lošti, lošėjas turi sumokėti įmoką - įmesti į automatą norimą monetų skaičių. Monetas, pagal reglamente nustatytą santykį, paverčiamos kreditais, jie parodomi langelyje šalia užrašo „CREDIT“ („Kreditas“). Įmetus monetas, lošėjas turi pasirinkti statymą. Mygtuku „**STATYMAS**“ lošėjas gali nuspręsti kokio dydžio jam atlikti statymą. Lošėjas gali atlikti 1 kredito arba 10 kreditų statymą. Lošėjui pasirinkus 1 kredito statymą, laimėjimas bus perkeliamas į „**KREDITŲ**“ skaitiklį. Lošėjui pasirinkus 10 kreditų statymą ir laimėjus, laimėjimas perkeliamas į „**SUPER BANKO**“ skaitiklį. Lošimo pratęsimas galimas tik iš pagrindiniame lošime laimėtų kreditų, esančių „**SUPER BANKO**“ skaitiklyje.

Lošiant lošimo pratęsimą „**SUPER BANKO**“ skaitiklyje esančiais kreditais, mygtuku „**STATYMAS**“ galima rinktis papildomas lošimo linijas. Maksimalus galimas linijų skaičius lošimo pratęsimu yra 20. Maksimalus laimėjimas lošimo pratęsimu yra 2000 kreditų.

Visos kombinacijos lošime yra atsitiktinės, už jas išmokami laimėjimai nuo 0-2000 kreditų. Pagrindiniame lošime ir lošimo pratęsimu surinkus tris ar daugiau „**Riterio**“ arba „**Karūnos**“ simbolius prasidės papildomas lošimas. Papildomo lošimo metu galima laimėti papildomus laimėjimus, kurie yra proporcingi atliktam statymui.

Lošimas pradedamas paspaudus mygtuką „**STARTAS**“.

Lošėjui laimėjus maksimalų 2000 kreditų skaičių, ekrane pasirodo užrašas „**Maksimalus laimėjimas**“ („**JACKPOT**“) ir laimėjimas persikelia į „**KREDITŲ**“ skaitiklį. Laimėjimas išmokamas paspaudus mygtuką „**IŠMOKĖTI**“.

Jeigu nusprendėte nebetęsti lošimo ir norite išimti turimus kreditus, paspauskite mygtuką „**IŠMOKĖTI**“. Tada lošimo automatas išduos turimų kreditų skaičių atitinkantį monetų kiekį.

7.8. „**Samurajaus staigmena**“ („**Samurai Surprise**“)

„Samurajaus staigmena“ – tai penkių būgnų lošimas turintis 20 laimėjimo linijų. Paspaudus mygtuką „**PAGALBA**“ ekrane pateikiamas lošimo aprašymas. Taip pat pasirinkus mygtuką „**PAGALBA**“ lošėjas gali pamatyti laimingų simbolių kombinacijas bei jų vertę. Jūsų tikslas – lošimo automato ekrane surinkti laiminčiąją simbolių kombinaciją.

Norėdamas lošti, lošėjas turi sumokėti įmoką - įmesti į automatą norimą monetų skaičių. Monetas, pagal reglamente nustatytą santykį, paverčiamos kreditais, jie parodomi langelyje šalia užrašo „CREDIT“ („Kreditas“). Įmetus monetas, lošėjas turi pasirinkti statymą. Mygtuku „**STATYMAS**“ lošėjas gali nuspręsti kokio dydžio jam atlikti statymą. Lošėjas gali atlikti 1 kredito arba 10 kreditų statymą. Lošėjui pasirinkus 1 kredito statymą, laimėjimas bus perkeliamas į „**KREDITŲ**“ skaitiklį. Lošėjui pasirinkus 10 kreditų statymą ir laimėjus, laimėjimas perkeliamas į „**SUPER BANKO**“ skaitiklį. Lošimo pratęsimas galimas tik iš pagrindiniame lošime laimėtų kreditų, esančių „**SUPER BANKO**“ skaitiklyje. Lošimas pradedamas paspaudus mygtuką „**STARTAS**“.

Lošiant lošimo pratęsimą „**SUPER BANKO**“ skaitiklyje esančiais kreditais, mygtuku „**STATYMAS**“ galima rinktis papildomas lošimo linijas. Maksimalus galimas linijų skaičius lošimo pratęsimu yra 20. Maksimalus laimėjimas lošimo pratęsimu yra 2000 kreditų.

Visos kombinacijos lošime yra atsitiktinės, už jas išmokami laimėjimai nuo 0-2000 kreditų. Simbolis „**Samurajaus staigmena**“ yra „laukinis“ („wild“) simbolis ir gali pakeisti bet kurį kitą simbolį, už kurį yra suteikiamas laimėjimas.

Pagrindiniame lošime ir lošimo pratęsimu surinkus tris ar daugiau „**Samurajaus**“ arba „**Arbūzo**“ simbolių, nepriklausomai nuo jų išsidėstymo laimėjimo linijų atžvilgiu, lošimas suteikia specialius laimėjimus. Trys iš kairės išsidėstę „**Samurajaus**“ arba „**Arbūzo**“ simboliai suteikia atsitiktinį laimėjimą nuo 1 iki 10 kartų didesnį už atliktą statymą, keturi iš kairės išsidėstę „**Samurajaus**“ arba „**Arbūzo**“ simboliai duoda atsitiktinį laimėjimą nuo 1 iki 20 kartų didesnį už atliktą statymą, penki iš kairės išsidėstę „**Samurajaus**“ arba „**Arbūzo**“ simboliai duoda atsitiktinį laimėjimą nuo 1 iki 40 kartų didesnį už atliktą statymą. Lošėjui laimėjus maksimalų 2000 kreditų skaičių, ekrane pasirodo užrašas „**Maksimalus laimėjimas**“ („**JACKPOT**“) ir laimėjimas persikelia į „**KREDITŲ**“ skaitiklį. Laimėjimas išmokamas paspaudus mygtuką „**IŠMOKĖTI**“.

Jeigu nusprendėte nebetęsti lošimo ir norite išimti turimus kreditus, paspauskite mygtuką „**IŠMOKĖTI**“. Tada lošimo automatas išduos turimų kreditų skaičių atitinkantį monetų kiekį.

7.9. „**Senasis laikmatis**“ („**Old Timer**“)

Paspaudus mygtuką „**PAGALBA**“ ekrane pateikiamas lošimo aprašymas. Taip pat pasirinkus mygtuką „**PAGALBA**“ lošėjas gali pamatyti laimingų simbolių kombinacijas bei jų vertę. Jūsų tikslas – lošimo automato ekrane surinkti laiminčiąją simbolių kombinaciją. Norėdamas lošti, lošėjas turi sumokėti įmoką - įmesti į automatą norimą monetų skaičių. Monetas, pagal reglamente nustatytą santykį, paverčiamos kreditais, jie parodomi langelyje šalia užrašo „CREDIT“ („Kreditas“). Įmetus monetas, lošėjas turi pasirinkti statymą. Pagrindiniame lošime galimi 2 skirtingi statymai: 1 ir 10 kreditų. Statant 1 kreditą, bus aktyvi viena laimėjimų linija, statant 10 kreditų – bus aktyvios penkios laimėjimų linijos. Be to, statant 10 kreditų, laimėjimai bus dvigubai didesni už kiekvieną laimėjimų liniją, nei kad statant 1 kreditą. Jūsų tikslas – lošimo automato ekrane surinkti laiminčiąją simbolių kombinaciją.

Visi laimėjimai bus pervedami į langelį „KREDITAI“ automatiškai.

Statant 10 kreditų užsidega 5 laimėjimų linijos ir visi laimėjimai nustatomi pagal laimėjimų lentelės kairę pusę. Pvz., trys apelsinai vienoje eilėje suteikia 20 kreditų laimėjimą. Visi laimėjimai spaudžiant mygtuką „Paimti“ pervedami į kreditų skaitiklį arba galima pratęsti lošimą spaudžiant lošimo pradžios mygtuką „Startas“.

Lošimo pratęsimas galimas tik iš pagrindiniame lošime laimėtų kreditų, kai statymas 10 kreditų. Lošimo pratęsimu galima lošti trim skirtingais pagrindiniame lošime laimėtų kreditų priskyrimais: 20, 40 ir 100. Visi laimėti kreditai yra saugomi „SUPER BANKAS“ skaitiklyje ir didžiausias laimėjimas šiame lošimo pratęsimu yra 2000 kreditų.

Lošėjas gali pasirinkti pagrindinį lošimą paspausdamas mygtuką „STATYMAS“. Tai taip pat veiks lošiant lošimo pratęsimą. Lošimo pratęsimas:

- a. Priskiriant 20 kreditų užsidega 5 laimėjimų linijos ir laimėjimai bus išlošiami pagal viršutinę laimėjimų lentelę.
- b. Priskiriant 40 kreditų, užsidega 5 laimėjimo linijos ir laimėjimai bus išlošiami pagal viršutinę laimėjimų lentelę, bei lošimo automatu leidžiama padaryti vieną būgno žingsnį iki artimiausio laimėjimo, jei toks yra.
- c. Priskiriant 100 kreditų užsidega 5 laimėjimo linijos ir laimėjimai bus išlošiami pagal viršutinę laimėjimų lentelę, bei lošimo automatu leidžiama padaryti tris būgno žingsnius, bet skirtinguose būgnuose, iki artimiausio laimėjimo, jei toks yra.

Jeigu nusprendėte nebetęsti lošimo ir norite išimti turimus kreditus, paspauskite mygtuką „PAIMTI“. Tada lošimo automatas išduos turimų kreditų skaičių atitinkantį monetų kiekį.

7.10. „Kazino 2000“ („Casino 2000“)

Norėdamas lošti, lošėjas turi sumokėti įmoką - įmesti į automatą norimą monetų skaičių. Monetas, pagal reglamente nustatytą santykį, paverčiamos kreditais, jie parodomi langelyje šalia užrašo „CREDIT“ („Kreditas“). Įmetus monetas, lošėjas turi pasirinkti statymą. Pagrindiniame lošime galimi 6 skirtingo dydžio statymai: 1, 2, 4, 6, 8, 10 kreditų. Esant statymui 1 kreditas visi laimėjimai yra padalijami iš 2, kadangi visi kiti statymai turi lyginį kreditų skaičių todėl laimėjimų lentelė pritaikyta jiems. Jūsų tikslas – lošimo automato ekrane surinkti laiminčiąją simbolių kombinaciją. Iškritus vienoje eilėje trims „vyšnios“ simboliams, laimima 10 kreditų. Nuo 2 kreditų statymo ir daugiau, visi laimėjimų dydžiai yra parodyti viršutinio stiklo laimėjimų lentelėje. Laimingas simbolių derinys, suteikiantis didžiausią laimėjimą - trys simboliai „Juokdarys“ vienoje linijoje. Atitinkamai pagal statymo dydį laimima: 200, 400, 800, 1200, 1600 ir 2000 kreditų.

Kiekvieną kartą laimėjus laimėjimą jį galima perversi į langelį „KREDITAI“ (paspaudus mygtuką „paimti“) arba dvigubinti laimėjimą spaudžiant vieną iš mygtukų „Skaičius“ ar „Herbas“. Atspėjus simbolį laimėjimas dvigubinamas, o neatspėjus - prarandamas.

Kiekvienas laimėjimas dar gali būti nukreiptas į lošimo pratęsimą paspausdamas mygtuką „Startas“. Šis pratęsimas gali būti lošiamas tik paskiriant 20 kreditų, šiuo atveju visi laimėti kreditai yra saugomi „Super Bankas“ skaitiklyje ir maksimalus laimėjimas šiuo būdu lošiant yra 2000 kreditų. Jeigu nusprendėte nebetęsti lošimo ir norite išimti turimus kreditus, paspauskite mygtuką „PAIMTI“. Tada lošimo automatas išduos turimų kreditų skaičių atitinkantį monetų kiekį.

7.11. „Linksmasis Juokdarys“ („Jolly Joker“)

Norėdamas lošti, lošėjas turi sumokėti įmoką - įmesti į automatą norimą monetų skaičių. Monetas, pagal reglamente nustatytą santykį, paverčiamos kreditais, jie parodomi

langelyje šalia užrašo „CREDIT“ („Kreditas“). Įmetus monetas, lošėjas turi pasirinkti statymą. Pagrindiniame lošime gali būti lošiama 2 skirtingais statymais: 1 ir 10 kreditų. Lošiant statymu 1 kreditas, visi laimėjimai suteikiami pagal laimėjimų lentelės dešinę pusę (didžiausias laimėjimas 200 kreditų). Pvz., trys vienoje eilėje esantys apelsinai suteikia laimėjimą 10 kreditų. Visi laimėjimai bus pervesti į langelį „KREDITAI“ automatiškai. Jūsų tikslas – lošimo automato ekrane surinkti laiminčiąją simbolių kombinaciją.

Statant 10 kreditų, visi laimėjimai suteikiami pagal kairiąją laimėjimų lentelės pusę (didžiausias laimėjimas 2000 kreditų). Pvz. trys vienoje eilėje citrinos suteikia 20 kreditų laimėjimą. Visi laimėjimai gali būti pervesti į langelį „KREDITAI“ spaudžiant mygtuką „Paimti“ arba pratęsti lošimą spaudžiant lošimo pradžios mygtuką „Startas“. Šis lošimo pratęsimas gali būti lošiamas priskiriant 4 skirtingus laimėtų kreditų kiekius: 20, 40, 100, 200. Visi laimėti kreditai yra saugomi skaitiklyje „SUPER BANKAS“ ir maksimalus laimėjimas šiame pakartotiniame lošime yra 2000 kreditų. Lošimo pratęsimas:

- a. Priskiriant 20 kreditų užsidega 5 laimėjimų linijos ir laimėjimai bus nustatomi pagal apšviestą viršutinę laimėjimų lentelę.
- b. Priskiriant 40 kreditų užsidega 5 laimėjimų linijos. Visi laimėjimai nustatomi pagal apšviestą viršutinę laimėjimų lentelę.
- c. Priskiriant 100 kreditų užsidega 5 laimėjimų linijos. Visi laimėjimai nustatomi pagal apšviestą viršutinę laimėjimų lentelę bei „Joker“ simbolis viduriniame būgne leidžia automatu atsitiktinai spėjant parinkti laimėjimą nuo 100 iki 2000 kreditų.
- d. Priskiriant 200 kreditų užsidega 5 laimėjimų linijos. Visi laimėjimai nustatomi pagal apšviestą viršutinę laimėjimų lentelę, bei „Joker“ bet kuriame būgne leidžia automatu spėti laimėjimą nuo 100 iki 2000 kreditų.

Jeigu nusprendėte nebetęsti lošimo ir norite išimti turimus kreditus, paspauskite mygtuką „PAIMTI“. Tada lošimo automatas išduos turimų kreditų skaičių atitinkantį monetų kiekį.

7.12. „Vandenyno planeta“ („Planet Ocean“)

Šiame lošime yra 10 laimėjimo linijų. Paspaudus mygtuką „PAGALBA“ ekrane pateikiamas lošimo aprašymas ir laimėjimų lentelė. Jūsų tikslas – lošimo automato ekrane surinkti laiminčiąją simbolių kombinaciją. Norėdamas lošti, lošėjas turi sumokėti įmoką - įmesti į automata norimą monetų skaičių. Monetas, pagal reglamente nustatytą santykį, paverčiamos kreditais, jie parodomi langelyje šalia užrašo „CREDIT“ („Kreditas“). Įmetus monetas, lošėjas pirmiausia turi nuspręsti keliomis linijomis jis norėtų lošti. Vienu metu galima lošti 1, 3, 5 arba 10 linijų. Nuspaudus mygtuką „Startas“ būgnai pradeda sukstis, būgnams sustojus skaičiuojami laimėjimai. Atitinkamai lošėjo atliekamas statymas gali būti nuo 1 iki 10 kreditų, žiūrint, kiek linijų yra pasirinkta. Iškritus šiems deriniams, aktyvuojamas papildomas („Bonus“) lošimas, kurio metu galima laimėti papildomų kreditų, vykdant lošimo automato ekrane pateikiamus nurodymus:

- a. 4 „austriš“ simbolių derinys aktyvuoja papildomą („Bonus“) lošimą „Austrių Bankas“ („Oyster Bank“)
- b. 4 „amforos“ simbolių derinys aktyvuoja papildomą („Bonus“) lošimą „Amphora Bonus Award“ („Amforų Apdovanojimas“)
- c. Iškritęs „skrynios“ simbolis aktyvuoja funkciją „Lobių skrynė“ („Treasure Chest Bonus“), kuri padvigubina lošimo metu laimėtą laimėjimą (jei toks buvo).

Lošėjui pasirinkus 10 kreditų statymą ir laimėjus daugiau nei 20 kreditų, laimėjimas persikelia į BANKO skaitiklį. Šiuo atveju, lošėjas gali tęsti lošimą naudodamas (priskirdamas) BANKE esančius kreditus, kurių skaičius gali būti nuo 20 iki 200 kreditų. Lošimo pratęsimo sąlygomis taikoma kita laimėjimų lentelė, kurią galima pasižiūrėti paspaudus mygtuką „PAGALBA“. Maksimalus laimėjimas yra 2000 kreditų, laimėjus tokį laimėjimą ekrane pasirodo užrašas „JACKPOT“ ir laimėjimas iš karto perkeliamas į „kreditų“ skaitiklį.

Jeigu nusprendėte nebetęsti lošimo ir norite išimti turimus kreditus, paspauskite mygtuką „PAIMTI“. Tada lošimo automatas išduos turimų kreditų skaičių atitinkantį monetų kiekį.

7.13. „Ruletė“ („Roulette“)

Lošimo „Ruletė“ tikslas – „atspėti“, į kurį skaičiumi pažymėtą laukelį įkris kamuoliukas. Lošimo automato ekrane matyti Ruletės lošimo laukas, kuriame atliekami statymai, ir animuotas ruletės ratas, kuris lemia lošimo rezultatą.

Norėdamas lošti, lošėjas turi sumokėti įmoką - įmesti į automatą norimą monetų skaičių. Monetas, pagal reglamente nustatytą santykį, paverčiamos kreditais, jie parodomi langelyje šalia užrašo „CREDIT“ („Kreditas“). Lošimas vyksta lošėjui liečiant monitorių. Įmetus monetas, lošėjas turi pasirinkti statymą:

šiuo etape pasirenkami statymai ir skaičiai, ant kurių atliekami statymai. Lošėjas paliečia ekrane esančius norimo nominalo žetonus ir paliečia ekrane pavaizduoto lošimo lauko pozicijas, ant kurių pageidauja statyti. Suklydęs lošėjas gali ekrane paliesti laukelį „CLEAR“ („Išvalyti“) ir pasirinkti statymus iš naujo. Įsitikinęs, kad statymai atlikti teisingai, lošėjas gali pradėti lošimą paspaudęs mygtuką „Startas“.

Kitas etapas – „Ruletės sukimas“: paspaudus „Starto“ mygtuką ekrane rodomas animuotas besisukantis ruletės ratas, kuris nulemia atsitiktinį skaičių nuo 0 iki 36. Jei lošėjas pastatė ant skaičiaus ar pozicijos sutampančios su iškritusiu skaičiumi, jam išmokamas laimėjimas pagal laimėjimų lentelę (žr. Žemiau):

Statymo galimybių ir laimėjimo koeficientų lentelė* :

Raudona („Red“)	Visi raudoni skaičiai	1:1
Juoda („Black“)	Visi juodi skaičiai.	1:1
Lyginiai („Even“)	Visi lyginiai skaičiai	1:1
Nelyginiai („Odd“)	Visi nelyginiai skaičiai	1:1
1-18	Skaičiai nuo 1 iki 18	1:1
19-36	Skaičiai nuo 19 iki 36	1:1
Pirmas tuzinas	skaičiai nuo 1 iki 12	1:2
Antras tuzinas	skaičiai nuo 13 iki 24	1:2
Trečias tuzinas	Skaičiai nuo 25 iki 36	1:2
Kolona („Column“)	12 skaičių išilginė eilė	1:2
Eilė iš šešių („Sixline“)	6 vienas paskui kitą einantys skaičiai dvejose šešių skaičių pozicija (pvz.: nuo 4 iki 10)	1:5
Kampas („Corner“)	Statymas ant keturių skaičių laukelių susikirtimo	1:8
Gatvė („Street“)	3 skaičių eilė esanti skersai lauko	1:11
Dalijimas („Split“)	2 skaičiai, kurie vertikaliai arba horizontaliai ribojasi.	1:17
Skaičius („Straight up“)	Statymas tiesiog ant Vieno iš skaičiaus nuo 0 iki 36	1:33

* Pastaba: laimėjimo vertė nurodyta santykiu tarp statymo ir išmokamo laimėjimo

Bendra statymo suma gali būti nuo 1 iki 10 kreditų. Lošėjui pasirinkus 10 kreditų statymą ir laimėjus daugiau nei 20 kreditų, laimėjimas persikelia į BANKO skaitiklį. Šiuo atveju, lošėjas gali tęsti lošimą naudodamas (priskirdamas) BANKE esančius kreditus, kurių skaičius gali būti nuo 20 iki 200 kreditų.

Jeigu nusprendėte nebetęsti lošimo ir norite išimti turimus kreditus, paspauskite mygtuką „PAIMTI“. Tada lošimo automatą išduos turimų kreditų skaičių atitinkantį monetų kiekį.

7.14. „Stebuklinga korta“ („Magic card“)

Lošimas „Stebuklinga korta“ vyksta pagal pokerio lošimo taisykles. Norėdamas lošti, lošėjas turi sumokėti įmoką - įmesti į automatą norimą monetų skaičių. Monetas, pagal reglamente nustatytą santykį, paverčiamos kreditais, jie parodomi langelyje šalia užrašo „CREDIT“ („Kreditas“). Įmetus monetas, lošėjas turi pasirinkti statymą. Spaudžiant mygtuką „STATYMAS“ pasirenkama pageidaujama įmoka nuo 1 iki 10 kreditų. Pasirinkus įmoką, lošti pradeda paspaudus klavišą „STARTAS“. Lošiama viena kortų kalade. Lošimo automatą „padalina“ ir atverčia ekrane penkias kortas. Jūsų tikslas – lošimo automato ekrane surinkti laiminčiąją kortų kombinaciją. Kortų kombinacijos, už kurias mokamas laimėjimas (jos yra pavaizduotos ekrane), yra tokios:

Royal flush no wild	„Karališkoji spalva be juokdario“: kai kombinaciją sudaro penkios aukščiausios vienodos spalvos kortos be „juokdario“ (pvz., būgnų dešimtakė, valetas, dama, karalius ir tūzas)
5 of a kind	„Penkios vienodos“: kai 4 kortos yra vienodo nominalo (pvz., keturios devynakės) ir turimas „juokdario“ korta.

Wild Royal flush	„Karališkoji spalva su juokdariu“: kai kombinaciją sudaro aukščiausios vienodos spalvos kortos (nuo dešimtakės iki tūzo) ir „juokdario“ korta (pvz., dešimtakė, valetas, dama, „juokdarys“ ir tūzas)
Straight flush	„Spalva iš eilės“: kai kombinaciją sudaro penkių vienodos spalvos kortų eilė (pvz., būgnų septynakė, aštuonakė, devynakė, dešimtakė ir valetas).
4 of a kind	„Keturių vienodos“: kai iš penkių kortų keturi yra vienodo nominalo (pvz., Keturi devynakės).
Full house	„Pilnas namas“: kai kombinaciją sudaro trys vieno nominalo ir dvi kito nominalo kortos (pvz., trys damos ir dvi keturakės)
Flush	„Spalva“: kai kombinaciją sudaro bet kokios penkios vienodos spalvos kortos (pvz. Čirvų dama, septynakė, keturakė, karalius, triakė)
Straight	„Eilė“: kai kombinaciją sudaro penkių bet kokios spalvos kortų eilė (pvz. vynu šešiakė, čirvų septynakė, būgnų aštuonakė, būgnų devynakė, kryžių dešimtakė)
3 of a kind	„Trys vienodos“: kai iš penkių kortų trys yra vienodo nominalo (pvz., trys damos)
Two pairs	„Dvi poros“: kai kombinaciją sudaro dviejų nominalų kortų dvi poros (pvz., dvi dvejakės ir Du karaliai)
Jacks or better	„Valetai arba geresnės“: kai yra dvi vienodo nominalo, bet ne žemesnio už valetą, kortos (pvz., dvi damos arba du tūzai).

Po to, kai lošimo automatas atverčia penkias kortas, jūs turite pažymėti, kokias kortas iš atverstųjų norite palikti. Pažymėti galite spausdami mygtukus „**PALIKTI**“, iš kurių kiekvienas atitinka vieną kortą. Jeigu norite pakeisti visas – nežymėkite jokių kortų. Pažymėję kortas, turite dar kartą paspausti mygtuką „**STARTAS**“. Tada lošimo automatas pakeis nepažymėtas kortas ir pagal atverstas penkias kortas bus nustatyta, ar jūsų turima kombinacija yra laiminčioji, ar ne. Jeigu kombinacija yra laiminčioji, ekrano eilutėje „**WIN**“ („Išmokėta“) atsiras laimėtų kreditų skaičius.

Laimėjus bet kokią sumą, jums bus pasiūlyta pabandyti padvigubinti laimėjimą. Dvigubinimo režimas įsijungia automatiškai. Jei nepageidaujate rizikuoti ir dvigubinti laimėjimo, paspauskite mygtuką „**PAIMTI**“. Jei pageidaujate rizikuoti ir dvigubinti laimėjimą, galite dalyvauti dvigubinimo lošime, kurio metu reikia atspėti, ar sekanti korta bus didesnė ar mažesnė už „7“. Atspėjus kortą, laimėjimas dvigubinamas, neatspėjus – laimėjimas prarandamas. Jei iškrenta „septynakė“ korta, lošėjui suteikiama papildomo spėjimo galimybė, o jei iškrenta „juokdario“ korta, laimėjimas dauginamas 4 kartus.

Bendra statymo suma gali būti nuo 1 iki 10 kreditų. Lošėjui pasirinkus 10 kreditų statymą ir laimėjus daugiau nei 20 kreditų, laimėjimas persikelia į BANKO skaitiklį. Šiuo atveju, lošėjas gali tęsti lošimą naudodamas (priskirdamas) BANKE esančius kreditus, kurių skaičius gali būti nuo 20 iki 200 kreditų.

Jeigu nusprendėte nebetęsti lošimo ir norite išimti turimus kreditus, paspauskite mygtuką „**PAIMTI**“. Tada lošimo automatas išduos turimų kreditų skaičių atitinkantį monetų kiekį.

7.15 „Valetai arba geriau“ („Jacks or better“)

Lošimas „Valetai arba geriau“ vyksta pagal pokerio lošimo taisykles. Norėdamas lošti, lošėjas turi sumokėti įmoką - įmesti į automatą norimą monetų skaičių. Monetas, pagal reglamente nustatytą santykį, paverčiamos kreditais, jie parodomi langelyje šalia užrašo „CREDIT“ („Kreditas“). Įmetus monetas, lošėjas turi pasirinkti statymą. Spaudžiant mygtuką „**STATYMAS**“ pasirenkama pageidaujama įmoka nuo 1 iki 10 kreditų. Pasirinkus įmoką, lošti pradeda paspaudus klavišą „**STARTAS**“. Lošiama viena kortų kalade. Lošimo automatas „padalina“ ir atverčia ekrane penkias kortas. Jūsų tikslas – lošimo automato ekrane surinkti laiminčiąją kortų kombinaciją. Kortų kombinacijos, už kurias mokamas laimėjimas (jos yra pavaizduotos ekrane), yra tokios:

Royal flush no wild	„Karališkoji spalva be juokdario“: kai kombinaciją sudaro penkios aukščiausios vienodos spalvos kortos be „juokdario“ (pvz., būgnų dešimtakė, valetas, dama, karalius ir tūzas)
5 of a kind	„Penkios vienodos“: kai 4 kortos yra vienodo nominalo (pvz., keturi devynakės) ir turimas „juokdario“ korta.

Wild Royal flush	„Karališkoji spalva su juokdariu“: kai kombinaciją sudaro aukščiausios vienodos spalvos kortos (nuo dešimtakės iki tūzo) ir „juokdario“ korta (pvz., dešimtakė, valetas, dama, „juokdarys“ ir tūzas)
Straight flush	„Spalva iš eilės“: kai kombinaciją sudaro penkių vienodos spalvos kortų eilė (pvz., būgnų septynakė, aštuonakė, devynakė, dešimtakė ir valetas).
4 of a kind	„Keturi vienodos“: kai iš penkių kortų keturios yra vienodo nominalo (pvz., Keturi devynakės).
Full house	„Pilnas namas“: kai kombinaciją sudaro trys vieno nominalo ir dvi kito nominalo kortos (pvz., trys damos ir dvi keturakės)
Flush	„Spalva“: kai kombinaciją sudaro bet kokios penkios vienodos spalvos kortos (pvz. Čirvų dama, septynakė, keturakė, karalius, triakė)
Straight	„Eilė“: kai kombinaciją sudaro penkių bet kokios spalvos kortų eilė (pvz. vynu šešiakė, čirvų septynakė, būgnų aštuonakė, būgnų devynakė, kryžių dešimtakė)
3 of a kind	„Trys vienodos“: kai iš penkių kortų trys yra vienodo nominalo (pvz., trys damos)
Two pairs	„Dvi poros“: kai kombinaciją sudaro dviejų nominalų kortų dvi poros (pvz., dvi dvejakės ir Du karaliai)
Jacks or better	„Valetai arba geresnės“: kai yra dvi vienodo nominalo, bet ne žemesnio už valetą, kortos (pvz., dvi damos arba du tūzai).

Po to, kai lošimo automatas atverčia penkias kortas, jūs turite pažymėti, kokias kortas iš atverstųjų norite palikti. Pažymėti galite spausdami mygtukus „**PALIKTI**“, iš kurių kiekvienas atitinka vieną kortą. Jeigu norite pakeisti visas – nežymėkite jokių kortų. Pažymėję kortas, turite dar kartą paspausti mygtuką „**STARTAS**“. Tada lošimo automatas pakeis nepažymėtas kortas ir pagal atverstas penkias kortas bus nustatyta, ar jūsų turima kombinacija yra laiminčioji, ar ne. Jeigu kombinacija yra laiminčioji, ekrano eilutėje „**WIN**“ („Išmokėta“) atsiras laimėtų kreditų skaičius.

Laimėjus bet kokią sumą, jums bus pasiūlyta pabandyti padvigubinti laimėjimą. Dvigubinimo režimas įsijungia automatiškai. Jei nepageidaujate rizikuoti ir dvigubinti laimėjimo, paspauskite mygtuką „**PAIMTI**“. Jei pageidaujate rizikuoti ir dvigubinti laimėjimą, galite dalyvauti dvigubinimo lošime, kurio metu reikia atspėti, kokios spalvos bus sekanti korta. Jei manote, kad sekanti korta bus „raudona“, palieskite laukelį „raudona“, jei tikėtės, kad kita korta bus „juoda“, palieskite laukelį „juoda“.

Atspėjus kortą, laimėjimas dvigubinamas, neatspėjus – laimėjimas prarandamas.

Bendra statymo suma gali būti nuo 1 iki 10 kreditų. Lošėjui pasirinkus 10 kreditų statymą ir laimėjus daugiau nei 20 kreditų, laimėjimas persikelia į BANKO skaitiklį. Šiuo atveju, lošėjas gali tęsti lošimą naudodamas (priskirdamas) BANKE esančius kreditus, kurių skaičius gali būti nuo 20 iki 200 kreditų.

Jeigu nusprendėte nebetęsti lošimo ir norite išimti turimus kreditus, paspauskite mygtuką „**PAIMTI**“. Tada lošimo automatas išduos turimų kreditų skaičių atitinkantį monetų kiekį.

7.16 „Stebuklingas deimantas“ („Magic Diamond“)

Lošimo lauke yra 3 besisukantys būgnai su skirtingais simboliais. Jūsų tikslas – lošimo automato ekrane surinkti laiminčiąją simbolių kombinaciją.

Šiame lošime yra 5 laimėjimo linijos. Paspaudus mygtuką „**PAGALBA**“ ekrane pateikiamas lošimo aprašymas ir laimėjimų lentelė. Norėdamas lošti, lošėjas turi sumokėti įmoką - įmesti į automatą norimą monetų skaičių. Monetas, pagal reglamente nustatytą santykį, paverčiamos kreditais, jie parodomi langelyje šalia užrašo „**CREDIT**“ („Kreditas“). Įmetus monetas, lošėjas pirmiausia turi nuspręsti keliomis linijomis ir koku statymu jis norėtų lošti. Nuspaudus mygtuką „**Startas**“ būgnai pradeda sukis, būgnams sustojus skaičiuojami laimėjimai. Lošėjo atliekamas statymas gali būti nuo 1 iki 10 kreditų. Laimėjimai priskaitomi tada, kai sustojus būgnams vienoje linijoje susidaro 3 vienodų simbolių derinys.

Laimėjus bet kokią sumą, galima pabandyti padvigubinti laimėjimą paspaudus mygtuką „**DVIGUBINTI**“. Paspaudęs šį mygtuką lošėjas turės pasirinkti, kokios spalvos kirminas iššoks iš skrybėlės. Tai daroma ekrane paliečiant atitinkamai laukelius „žalias“ arba „rausvas“. Atspėjus kirmino spalvą, laimėjimas dvigubėja, neatspėjus – laimėjimas prarandamas.

Lošėjui pasirinkus 10 kreditų statymą ir laimėjus daugiau nei 20 kreditų, laimėjimas persikelia į BANKO skaitiklį. Šiuo atveju, lošėjas gali tęsti lošimą naudodamas (priskirdamas) BANKE esančius kreditus, kurių skaičius gali būti nuo 20 iki 200 kreditų. Lošimo pratęsimo sąlygomis taikoma kita laimėjimų lentelė, kurią galima pasižiūrėti paspaudus mygtuką „PAGALBA“. Maksimalus laimėjimas yra 2000 kreditų, laimėjus tokį laimėjimą ekrane pasirodo užrašas „JACKPOT“ ir laimėjimas iš karto perkeliamas į „kreditų“ skaitiklį.

Jeigu nusprendėte nebetęsti lošimo ir norite išimti turimus kreditus, paspauskite mygtuką „PAIMTI“. Tada lošimo automatas išduos turimų kreditų skaičių atitinkantį monetų kiekį.

7.17 „Neptūno perlai 2“ („Neptune’s Pearls 2“)

Penkiuose būgnuose yra pažymėti įvairūs simboliai. Tam tikros šių simbolių kombinacijos yra laiminčiosios ir už jas skiriamas laimėjimas – papildomų kreditų skaičius arba premijinis lošimas, kurio metu galima laimėti papildomų kreditų. Jūsų tikslas – lošimo automato ekrane surinkti laiminčiąją simbolių kombinaciją. Visos laiminčiosios kombinacijos ir už jas skiriamų kreditų skaičius yra parodyti laimėjimų lentelėje (ją galima pažiūrėti paspaudus mygtuką „PAGALBA“). Laimėjimų lentelėje taip pat yra parodytos linijos (jų iš viso šiame žaidime yra 20), pagal kurias bus nustatoma, ar kombinacija yra laiminčioji. Lošiama visomis 20 linijų.

Norėdamas lošti, lošėjas turi sumokėti įmoką - įmesti į automatą norimą monetų skaičių. Monetas, pagal reglamente nustatytą santykį, paverčiamos kreditais, jie parodomi langelyje šalia užrašo „CREDIT“ („Kreditas“).

Prieš pradėdant lošti pasirenkamas statymas vienai linijai spaudžiant atitinkamą mygtuką. Priklausomai nuo automato nustatymo mygtukai gali būti tokie: „**LOŠTI 20**“ („Lošti su įmoka 1 vienai linijai“), „**LOŠTI 40**“ („Lošti su įmoka 2 vienai linijai“), „**LOŠTI 60**“ („Lošti su įmoka 3 vienai linijai“), „**LOŠTI 80**“ („Lošti su įmoka 4 vienai linijai“) arba „**LOŠTI 100**“ („Lošti su įmoka 5 vienai linijai“).

Bendros įmokos suma bus pavaizduota ekrano eilutėje „**BET**“ („Statymas“). Paspaudus bet kokį iš šių mygtukų su atitinkama įmoka prasidės lošimas. Būgnai pradės sukis ir po tam tikro laiko sustos. Būgnams sustojus, pagal laimėjimo liniją (ar kelias linijas) lošimo automatas nustato, ar iškritusi kombinacija yra laiminčioji. Laimėjus bet kokią sumą, ji yra parodoma ekrane eilutėje „**WIN**“ („Laimėjimas“).

Laimėjus bet kokią sumą, galima pabandyti padvigubinti laimėjimą. Dvigubinimo režimas įsijungia paspaudus mygtuką „**RIZIKA**“. Jei nepageidaujate rizikuoti ir dvigubinti laimėjimo, paspauskite mygtuką „**PAIMTI**“. Jei pageidaujate rizikuoti ir dvigubinti laimėjimą, galite dalyvauti dvigubinimo lošime, kurio metu reikia atspėti kokios spalvos bus sekanti ekrane parodyta korta. Jei manote, kad korta bus raudona, spaudžiamas mygtukas „**RAUDONA**“ ir atitinkamai spaudžiamas mygtukas „**JUODA**“, jei manote, kad sekanti korta bus juoda. Norint baigti dvigubinimo lošimą, spaudžiamas mygtukas „**PAIMTI**“, tuomet laimėta suma bus pervesta į lošimo kreditus.

Norint lošti dar kartą, reikia vėl pasirinkti norimą statymą ir paspausti atitinkamą mygtuką. Tuo atveju, jeigu norite pakartoti lošimą su paskutine įmoka, užtenka paspausti mygtuką „**STARTAS**“.

Jeigu nusprendėte nebetęsti lošimo ir norite išimti turimus kreditus, ant mygtukų skydelio paspauskite mygtuką „**PAIMTI**“. Tada lošimo automatas išduos turimų kreditų skaičių atitinkantį monetų kiekį.

7.18 „Lošk pokerį“ („Draw Poker“)

Norėdamas lošti, lošėjas turi sumokėti įmoką - įmesti į automatą norimą monetų skaičių. Monetas, pagal reglamente nustatytą santykį, paverčiamos kreditais, jie parodomi langelyje šalia užrašo „CREDIT“ („Kreditas“).

Tuomet lošėjas pasirenka statymo dydį, paspaudus mygtuką „**STATYMAS**“, jeigu pageidaujama įmoka yra vienas kreditas. Jeigu norima pradėti lošti su maksimalia įmoka, užtenka paspausti mygtuką „**MAKSIMALUS STATYMAS**“.

Sumokėjus įmoką, lošti pradėdama paspaudus klavišą „**STARTAS**“. Lošiama viena kortų kalade. Lošimo automatas „padalina“ ir atverčia ekrane penkias kortas. Jūsų tikslas – lošimo automato ekrane surinkti laiminčiąją kortų kombinaciją. Kortų kombinacijos, už kurias mokamas laimėjimas (jos yra pavaizduotos ekrane), yra tokios:

Royal flush	„Karališkoji spalva“: kai kombinaciją sudaro penkios aukščiausios vienodos spalvos kortos (pvz., pikų dešimtakė, valetas, dama, karalius ir tūzas)
Straight flush	„Spalva iš eilės“: kai kombinaciją sudaro penkių vienodos spalvos kortų eilė (pvz., būgnų septynakė, aštuonakė, devynakė, dešimtakė ir valetas).
4 of a kind	„Keturi vienodos“: kai iš penkių kortų keturios yra vienodo nominalo (pvz., Keturi devynakės).
Full house	„Pilnas namas“: kai kombinaciją sudaro trys vieno nominalo ir dvi kito nominalo kortos (pvz., trys damos ir dvi keturakės).
Flush	„Spalva“: kai kombinaciją sudaro bet kokios penkios vienodos spalvos kortos (pvz. Čirvų dama, septynakė, keturakė, karalius, triakė)
Straight	„Eilė“: kai kombinaciją sudaro penkių bet kokios spalvos kortų eilė (pvz. vynu šešiakė, čirvų septynakė, būgnų aštuonakė, būgnų devynakė, kryžių dešimtakė)
3 of a kind	„Trys vienodos“: kai iš penkių kortų trys yra vienodo nominalo (pvz., trys damos)
Two pairs	„Dvi poros“: kai kombinaciją sudaro dviejų nominalų kortų dvi poros (pvz., dvi dvejakės ir Du karaliai)
Aces	„Tūzų pora“: kai kombinaciją sudaro tūzų pora

Po to, kai lošimo automatas atverčia penkias kortas, jūs turite pažymėti, kokias kortas iš atverstųjų norite palikti. Pažymėti galite spausdami mygtukus „**PALIKTI**“, iš kurių kiekvienas atitinka vieną kortą. Jeigu norite pakeisti visas – nežymėkite jokių kortų. Pažymėję kortas, turite dar kartą paspausti mygtuką „**STARTAS**“. Tada lošimo automatas pakeis nepažymėtas kortas ir pagal atverstas penkias kortas bus nustatyta, ar jūsų turima kombinacija yra laiminčioji, ar ne. Jeigu kombinacija yra laiminčioji, ekrano eilutėje „**WIN**“ („Išmokėta“) atsiras laimėtų kreditų skaičius.

Laimėjus bet kokią sumą, jums bus pasiūlyta pabandyti padvigubinti laimėjimą. Dvigubinimo režimas įsijungia automatiškai. Jei nepageidaujate rizikuoti ir dvigubinti laimėjimo, paspauskite mygtuką „**PAIMTI**“. Jei pageidaujate rizikuoti ir dvigubinti laimėjimą, galite dalyvauti dvigubinimo lošime, kurio metu reikia atspėti kokios spalvos bus sekanti ekrane parodyta korta. Jei manote, kad korta bus raudona, spaudžiamas mygtukas „**RAUDONA**“ ir atitinkamai spaudžiamas mygtukas „**JUODA**“, jei manote, kad sekanti korta bus juoda. Norint baigti dvigubinimo lošimą, spaudžiamas mygtukas „**PAIMTI**“, tuomet laimėta suma bus pervesta į lošimo kreditus.

Jeigu nusprendėte nebetęsti lošimo ir norite išimti turimus kreditus, paspauskite mygtuką „**PAIMTI**“. Tada lošimo automatas išduos turimų kreditų skaičių atitinkantį monetų kiekį.

7.19 „Juokdario Pokeris 1“ („Joker Poker 1“)

Norėdamas lošti, lošėjas turi sumokėti įmoką - įmesti į automatai norimą monetų skaičių. Monetas, pagal reglamente nustatytą santykį, paverčiamos kreditais, jie parodomi langelyje šalia užrašo „**CREDIT**“ („Kreditas“).

Tuomet lošėjas pasirenka statymo dydį, paspaudus mygtuką „**STATYMAS**“, jeigu pageidaujama įmoka yra vienas kreditas. Jeigu norima pradėti lošti su maksimalia įmoka, užtenka paspausti mygtuką „**MAKSIMALUS STATYMAS**“.

Sumokėjęs įmoką, lošti pradėdama paspaudus klavišą „**STARTAS**“. Lošiama viena kortų kalade. Lošimo automatas „padalina“ ir atverčia ekrane penkias kortas. Jūsų tikslas – lošimo automato ekrane surinkti laiminčiąją kortų kombinaciją. Kortų kombinacijos, už kurias mokamas laimėjimas (jos yra pavaizduotos ekrane), yra tokios:

Royal flush	„Karališkoji spalva“: kai kombinaciją sudaro penkios aukščiausios vienodos spalvos kortos (pvz., pikų dešimtakė, pikų valetas, pikų dama, pikų karalius ir pikų tūzas)
5 of a kind	„Penkios vienodos“: kai 4 kortos yra vienodo nominalo (pvz., keturi devynakės) ir turima „juokdario“ korta.

Straight flush	„Spalva iš eilės“: kai kombinaciją sudaro penkių vienodos spalvos kortų eilė (pvz., būgnų septynakė, būgnų aštuonakė, būgnų devynakė, būgnų dešimtakė ir būgnų valetas).
4 of a kind	„Ketrios vienodos“: kai iš penkių kortų ketrios yra vienodo nominalo (pvz., Ketrios devynakės).
Full house	„Pilnas namas“: kai kombinaciją sudaro trys vieno nominalo ir dvi kito nominalo kortos (pvz., trys damos ir dvi keturakės)
Flush	„Spalva“: kai kombinaciją sudaro bet kokios penkios vienodos spalvos kortos (pvz. Čirvų dama, septynakė, keturakė, karalius, triakė)
Straight	„Eilė“: kai kombinaciją sudaro penkių bet kokios spalvos kortų eilė (pvz. vynu šešiakė, čirvų septynakė, būgnų aštuonakė, būgnų devynakė, kryžių dešimtakė)
3 of a kind	„Trys vienodos“: kai iš penkių kortų trys yra vienodo nominalo (pvz., trys damos)
Two pairs	„Dvi poros“: kai kombinaciją sudaro dviejų nominalų kortų dvi poros (pvz., dvi dvejakės ir Du karaliai)
Jacks or better	„Valetai arba geresnės“: kai yra dvi vienodo nominalo, bet ne žemesnio už valetą, kortos (pvz., dvi damos arba du tūzai).

Po to, kai lošimo automatas atverčia penkias kortas, jūs turite pažymėti, kokias kortas iš atverstųjų norite palikti. Pažymėti galite spausdami mygtukus „**PALIKTI**“, iš kurių kiekvienas atitinka vieną kortą. Jeigu norite pakeisti visas – nežymėkite jokių kortų. Pažymėję kortas, turite dar kartą paspausti mygtuką „**STARTAS**“. Tada lošimo automatas pakeis nepažymėtas kortas ir pagal atverstas penkias kortas bus nustatyta, ar jūsų turima kombinacija yra laiminčioji, ar ne. Jeigu kombinacija yra laiminčioji, ekrano eilutėje „**WIN**“ („Išmokėta“) atsiras laimėtų kreditų skaičius.

Laimėjus bet kokią sumą, jums bus pasiūlyta pabandyti padvigubinti laimėjimą. Dvigubinimo režimas įsijungia automatiškai. Jei nepageidaujate rizikuoti ir dvigubinti laimėjimo, paspauskite mygtuką „**PAIMTI**“. Jei pageidaujate rizikuoti ir dvigubinti laimėjimą, galite dalyvauti dvigubinimo lošime, kurio metu reikia atspėti kokios spalvos bus sekanti ekrane parodyta korta. Jei manote, kad korta bus raudona, spaudžiamas mygtukas „**RAUDONA**“ ir atitinkamai spaudžiamas mygtukas „**JUODA**“, jei manote, kad sekanti korta bus juoda. Norint baigti dvigubinimo lošimą, spaudžiamas mygtukas „**PAIMTI**“, tuomet laimėta suma bus pervesta į lošimo kreditus.

Jeigu nusprendėte nebetęsti lošimo ir norite išimti turimus kreditus, paspauskite mygtuką „**PAIMTI**“. Tada lošimo automatas išduos turimų kreditų skaičių atitinkantį monetų kiekį.

7.20 „Laukinis bulius“ („Wild bull“)

Norėdamas lošti, lošėjas turi sumokėti įmoką - įmesti į automatai norimą monetų skaičių. Monetas, pagal reglamente nustatytą santykį, paverčiamos kreditais, jie parodomi langelyje šalia užrašo „**CREDIT**“ („Kreditas“).

Tuomet lošėjas pasirenka statymo dydį, paspaudus mygtuką „**STATYMAS**“, jeigu pageidaujama įmoka yra vienas kreditas. Jeigu norima pradėti lošti su maksimalia įmoka, užtenka paspausti mygtuką „**MAKSIMALUS STATYMAS**“.

Sumokėjus įmoką, lošti pradėdama paspaudus klavišą „**STARTAS**“.

Lošimo lauke yra 3 besisukantys būgnai su skirtingais simboliais. Lošimo tikslas – lošimo automato ekrane surinkti laiminčiąją simbolių kombinaciją.

Lošėjas gali atlikti 1 kredito arba 10 kreditų statymą. Lošėjui pasirinkus 1 kredito statymą, laimėjimas bus perkeliamas į „Kreditų“ skaitiklį. Lošėjui pasirinkus 10 kreditų statymą ir laimėjus, laimėjimas perkeliamas į „**SUPER BANKO**“ skaitiklį. Lošimo pratęsimas galimas tik iš pagrindiniame lošime laimėtų kreditų, kai statymas lygus 10 kreditų. Maksimalus laimėjimas lošimo pratęsimu yra 2000 kreditų. Visi laimėjimai iš lošimo pratęsimo yra atsitiktiniai laimėjimai.

Iš kreditų, esančių „**SUPER BANKE**“, lošėjas gali atlikti tokio dydžio statymus: 20, 40, 100 arba 200 kreditų. Lošėjui atlikus:

- 20 kreditų statymą, jam suteikiama galimybė lošti penkiomis linijomis;
- 40 kreditų statymą, bus lošiama penkiomis linijomis ir lošėjui bus suteikiami dvigubai didesni laimėjimai;

– 100 kreditų statymą, „Laukinio buliaus“ simbolis pakeis bet kurį kitą paskutinio būgno simbolį;

– 200 kreditų statymą, „Laukinio buliaus“ simbolis taip pat pakeis bet kurį kitą paskutinio būgno simbolį, arba, jeigu šio simbolio pagalba nebus sudaroma laimėjimo kombinacija, lošėjas vis tiek gaus atsitiktinį laimėjimą nuo 100 iki 2000 kreditų.

Lošėjui surinkus maksimalų 2000 kreditų skaičių, ekrane pasirodo užrašas „Maksimalus laimėjimas“ („**JACKPOT**“) ir laimėjimas persikelia į „Kreditų“ skaitiklį. Laimėjimas išmokamas paspaudus mygtuką „**IŠMOKĖTI**“.

Paspaudus mygtuką „**PAGALBA**“, ekrane pateikiamas lošimo aprašymas. Taip pat pasirinkus mygtuką „**PAGALBA**“, lošėjas gali pamatyti laimėjimų lentelę.

7.21. „Juokdarys skrynioje“ („Jack in the Box“)

„Juokdarys skrynioje“ – tai šešių būgnų (3 apačioje, 3 viršuje) lošimas. Apatiniuose būgnuose lošiama 5 laimėjimo linijose ir viršutiniuose būgnuose lošiama 5 laimėjimo linijose.

Mygtuko „**STARTAS**“ pagalba pradedamas lošimas. Pagrindiniame lošime galimi 2 skirtingi statymai: 1 kreditas (1 kreditas = 0,05 EUR) ir 10 kreditų (10 kreditų = 0,5EUR)/ Mygtuko „**STATYMAS**“) pagalba pasirenkamas statymas 1 arba 10 kreditų.

Pagrindinis „Juokdarys skrynioje“ lošimas vykdomas trijuose apatiniuose būgnuose. Lošimo tikslas – surinkti trijų vienodų laimingų simbolių kombinacijas, už kurias suteikiami kreditai.

Pagrindiniame lošime lošėjui pasirinkus 1 kredito statymą, lošimas vyksta vienoje lošimo linijoje. Šioje linijoje gauti laimėjimai bus automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį. Esant statymui 10 kreditų ir 5 aktyvioms laimėjimo linijoms, visų linijų laimėjimai automatiškai bus susumuojami ir laimėjimas gali būti pervedtas į kreditų skaitiklį, padaugintas (dvigubai/nieko) arba pervedtas į „**CLUB BANKO**“ skaitiklį.

Pagrindiniame lošime esant statymui 10 kreditų ir lošėjui laimėjus, jam siūloma laimėjimą padvigubinti spaudžiant mygtukus „Širdis“ arba „Vynas“ arba mygtuko „Pasiimti“ pagalba perversi laimėjimą į kreditų skaitiklį. Dvigubinimo metu ant automato apatinio ekrano paeiliui viena po kitos šviečia lempučių „ŠIRDIS“ ir „VYNAS“. Lošėjui siekiant padvigubinti laimėjimą, jis turi sustabdyti dvigubinimo lošimą mygtukų „ŠIRDIS“ arba „VYNAS“ pagalba. Kai stabdoma su mygtuku „ŠIRDIS“, „ŠIRDIES“ lempučių turi likti degti, kad laimėjimas būtų padvigubintas. Jei lieka degti „VYNO“ lempučių, laimėjimas tampa lygus nuliui, dvigubinimo lošimas baigiasi. Kai sustabdoma su mygtuku „VYNAS“, „VYNO“ lempučių turi likti degti, kad laimėjimas būtų padvigubintas. Jei lieka degti „ŠIRDIES“ lempučių, laimėjimas tampa lygus nuliui. Jei laimėjimas tampa lygus nuliui, dvigubinimo lošimas baigiasi. Dvigubinimo lošimas vykdomas tol, kol laimėjimas taps lygus nuliui, lošėjas nuspręs pasiimti laimėjimą arba bus pasiektas maksimalus galimas laimėjimas. Padvigubinus laimėjimą lošėjas mygtuko „Pasiimti“ pagalba gali perversi laimėtus kreditus į kreditų skaitiklį arba mygtuko „**STARTAS**“ pagalba gali perversi kreditus į „**CLUB BANKO**“ skaitiklį. Maksimalus galimas laimėjimas dvigubinimo metu – 2000 kreditų. Pasiekus 2000 kreditų laimėjimą, šie kreditai automatiškai bus perversi į kreditų skaitiklį.

Pagrindiniame lošime lošėjas gali gauti atsitiktinius laimėjimus. Bet kuriose būgnų pozicijose iškritę du „juokdarys simboliai“ suteiks atsitiktinį laimėjimą nuo 10 iki 400 kreditų, o trijų „juokdarys simboliai“ suteiks atsitiktinį laimėjimą nuo 20 iki 1000 kreditų. Didžiausias laimėjimas pagrindiniame lošime yra 2000 kreditų.

Esant kreditų „**CLUB BANKO**“ skaitiklyje, paspaudus mygtuką „**STARTAS**“, vykdomas lošimo pratęsimas. Lošimo pratęsimas vykdomas trijuose viršutiniuose automato būgnuose 5 laimėjimo linijose, iš „**CLUB BANKO**“ skaitiklio sukauptos kreditų sumos. Lošėjas gali lošimo pratęsimui paskirti 20, 40, 100 arba 200 kreditų. Lošimo tikslas – surinkti laimingas simbolių kombinacijas, už kurias suteikiami kreditai. Visų aktyvių laimėjimo linijų laimėjimai bus automatiškai susumuojami ir pervedami į „**CLUB BANKO**“ skaitiklį. Mygtuko „Pasiimti“ pagalba kreditai iš „**CLUB BANKO**“ skaitiklio gali būti perversi į kreditų skaitiklį arba lošėjas galės tęsti lošimą, kol bus pasiekta maksimali 2000 kreditų suma.

Lošimo pratęsimas esant statymui 20 kreditų arba 40 kreditų, viduriniame būgne atsiskęs „karūnos“ simbolis“ atstos bet kurį kitą simbolį, siekiant sudaryti trijų vienodų simbolių kombinaciją, už kurią suteikiamas laimėjimas.

Lošimo pratęsimė esant statymui 100 kreditų arba 200 kreditų bet kuriame būgne atsisukęs „karūnos“ simbolis atstos bet kurį kitą simbolį siekiant sudaryti trijų vienodų simbolių kombinaciją, už kurią suteikiamas laimėjimas.

Lošimo pratęsimė galimas papildomas „Juokdarys skrynioje“ laimėjimas. Bet kurioje iš penkių laimėjimo linijų atsisukus „trijų skrynių“ simboliams ant lošimo automato viršutinio ekrano pavaizduojamos trys užverstos kortos. Mygtukų, ant kurių pavaizduoti kortų simboliai, pagalba lošėjas turi pasirinkti vieną iš pavaizduotų kortų. Mygtuko „VYNAS“ pagalba pasirenkama dešinėje pusėje esanti korta. Mygtuko „ŠIRDIS“ pagalba pasirenkama viduryje esanti korta. Mygtuko „STATYMAS“ pagalba pasirenkama kairėje pusėje esanti korta. Pasirinkus vieną iš kortų, ekrane parodoma kortos vertė ir, priklausomai nuo pasirinkto statymo dydžio, lošėjui bus suteikiamas papildomas laimėjimas. Pavyzdžiui „KARALIUS“ korta duos laimėjimą 1000 kreditų (esant statymui 40 kreditų) arba 2000 kreditų (esant statymui 200). Visos laiminčios kombinacijos, laimingi simboliai bei už jas skiriamas kreditų skaičius yra nurodyti lošimo automato ekrane.

Tiek pagrindiniame tiek Lošimo pratęsimė Lošėjui surinkus maksimalų 2000 kreditų skaičių automatas parodo jį „CLUB BANKO“ skaitiklyje ir automatiškai perveda į kreditų skaitiklį. Laimėjimas išmokamas paspaudus mygtuką „IŠMOKĖTI“.

7.22. „Trigubas auksas“ („Triple gold“)

„Trigubas auksas“ – tai šešių būgnų (3 apačioje, 3 viršuje) lošimas. Apatiniuose būgnuose lošiama 5 laimėjimo linijose ir viršutiniuose būgnuose lošiama 5 laimėjimo linijose.

Mygtuko „STARTAS“ pagalba pradedamas lošimas. Pagrindiniame lošime galimi 2 skirtingi statymai: 1 kreditas (1 kreditas = 0,05 EUR) ir 10 kreditų (10 kreditų = 0,5 EUR). Mygtuko „STATYMAS“ pagalba pasirenkamas statymas 1 arba 10 kreditų.

Pagrindinis „Trigubas auksas“ lošimas vykdomas trijuose apatiniuose būgnuose. Lošimo tikslas – surinkti laimingas simbolių kombinacijas vienoje iš penkių laimėjimo linijų, už kurias suteikiami kreditai.

Pagrindiniame lošime lošėjui pasirinkus 1 kredito statymą, lošimas vyksta vienoje lošimo linijoje. Šioje linijoje gauti laimėjimai bus automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį. Esant statymui 10 kreditų ir 5 aktyviom laimėjimo linijom, visų linijų laimėjimai automatiškai bus susumuojami ir laimėjimas gali būti pervedtas į kreditų skaitiklį, padaugintas (dvigubai/nieko) arba pervedtas į „CLUB BANKO“ skaitiklį.

Pagrindiniame lošime esant statymui 10 kreditų ir lošėjui laimėjus, jam siūloma laimėjimą padauginti spaudžiant mygtuką „X2“ arba mygtuko „PASIIMTI“ pagalba pervedti laimėjimą į kreditų skaitiklį. Daugybės metu ant automato apatinio ekrano paeiliui viena po kitos šviečia lemputės „X2“ ir „X0“. Lošėjui siekiant padauginti laimėjimą, jis turi sustabdyti daugybės lošimą mygtuko „X2“ pagalba. Jei lieka degti „X0“ lemputė, laimėjimas tampa lygus nuliui. Lošimo metu galima keisti laimėjimo tikimybę ir dydį. Spaudžiant mygtuką „PASIRINKTI“ – galimos tokios laimėjimo tikimybės: „X2“ mygtukas, kuris yra aktyvus jau lošimo pradžioje, suteikia 50% laimėjimo tikimybę bei laimėjimą padaugina iš dviejų, mygtukas „PASIRINKTI“ „X4“ – 25% laimėjimo tikimybę bei laimėjimą padaugina iš keturių, mygtukas „PASIRINKTI“ „X5“ – 20% laimėjimo tikimybę bei laimėjimą padaugina iš penkių ir mygtukas „PASIRINKTI“ „X10“ – 10% laimėjimo tikimybę bei laimėjimą padaugina iš dešimties. Jei laimėjimas tampa lygus nuliui, daugybės lošimas baigiasi. Daugybės lošimas vykdomas tol, kol laimėjimas tampa lygus nuliui, lošėjas nuspręs pasiimti laimėjimą arba bus pasiektas maksimalus galimas laimėjimas. Padauginus laimėjimą lošėjas mygtuko „PASIIMTI“ pagalba gali pervedti laimėtus kreditus į kreditų skaitiklį arba mygtuko „STARTAS“ pagalba gali pervedti kreditus į „CLUB BANKO“ skaitiklį. Maksimalus galimas laimėjimas daugybės metu – 2000 kreditų. Pasiekus 2000 kreditų laimėjimą, šie kreditai automatiškai bus pervedti į kreditų skaitiklį.

Esant kreditų „CLUB BANKO“ skaitiklyje, paspaudus mygtuką „STARTAS“, vykdomas lošimo pratęsimas. Lošimo pratęsimas vykdomas trijuose viršutiniuose automato būgnuose 5 laimėjimo linijose iš „CLUB BANKO“ skaitiklio sukauptas kreditų sumos. Lošėjas gali lošimo pratęsimui paskirti 20, 40, 100 arba 200 kreditų. Lošimo tikslas – surinkti laimingas simbolių kombinacijas vienoje iš 27 laimėjimo linijų, už kurias suteikiami kreditai. Visų aktyvių laimėjimo linijų laimėjimai bus automatiškai sumuojami ir pervedami į „CLUB BANKO“ skaitiklį. Mygtuko „PASIIMTI“ pagalba kreditai iš „CLUB BANKO“ skaitiklio gali būti

pervesti į kreditų skaitiklį arba lošėjas galės tęsti lošimą, kol bus pasiekta maksimali 2000 kreditų suma.

Lošimo pradžioje esant statymui 20 kreditų arba 40 kreditų, viduriniame būgne atsisukęs „KARŪNOS“ simbolis atstos bet kurį kitą simbolį, siekiant sudaryti trijų vienodų simbolių kombinaciją, už kurią suteikiamas laimėjimas.

Lošimo pradžioje esant statymui 100 kreditų arba 200 kreditų bet kuriame būgne atsisukęs „KARŪNOS“ simbolis atstos bet kurį kitą simbolį siekiant sudaryti trijų vienodų simbolių kombinaciją, už kurią suteikiamas laimėjimas. Lošimo pradžioje galimas papildomas „AUKSO LUITO“ laimėjimas. Bet kurioje iš penkių laimėjimo linijų atsisukus „trijų aukso luitų“ simboliams ant lošimo automato ekrano pavaizduojami trys paeiliui šviečiantys „aukso luitai“. Mygtuko „STARTAS“ pagalba, lošėjui, atsitiktiniu būdu užgesinus vieną iš simbolių, ekrane parodoma luito vertė ir, priklausomai nuo pasirinkto statymo dydžio, lošėjui bus suteikiamas papildomas laimėjimas. Visos laiminčios kombinacijos, laimingi simboliai bei už jas skiriamas kreditų skaičius yra nurodyti lošimo automato ekrane.

Tiek pagrindiniame, tiek lošimo pradžioje lošėjui surinkus maksimalų 2000 kreditų skaičių, automatas parodo jį „CLUB BANKO“ skaitiklyje ir automatiškai perveda į kreditų skaitiklį.

Laimėjimas išmokamas paspaudus mygtuką „IŠMOKĖTI“.

7.23. „Aukštinė Nevados sala“ („Golden Island „Nevada“)

Lošiant automatu „AUKŠTINĖ NEVADOS SALA“ („GOLDEN ISLAND NEVADA“) naudojamos 0,1 EUR, 0,2 EUR, 0,5 EUR, 1 EUR, 2 EUR vertės monetos. Vieno kredito vertė – 0,05 EUR, 10 kreditų - 0,5 EUR.

Lošimo automatas „AUKŠTINĖ NEVADOS SALA“ („GOLDEN ISLAND NEVADA“) valdomas spaudžiant jo mygtukus ar atitinkamą, prisilietimui jautrią ekrano vietą (toliau – mygtukas). Užrašai ant mygtukų yra valstybinė kalba ir nurodo, kokia automato funkcija bus vykdoma, paspaudus atitinkamą mygtuką.

Lošimo automata „AUKŠTINĖ NEVADOS SALA“ („GOLDEN ISLAND NEVADA“) sudaro 11 (vienuolika) skirtingų lošimų: „EUROPIETIŠKAS FUTBOLAS“ („EURO SOCCER“), „INDĖNŲ LOBIS“ („INDIAN TREASURE“), „KARIBŲ AUKSAS“ („CARIBBEAN GOLD“), „KARALIŠKASIS LAINERIS“ („ROYAL LINER“), „RULETĖ“ („ROULETTE“), „KARALIŠKASIS POKERIS“ („ROYAL POKER“), „SVEIKAS HAVAJUOSE“ („ALOHA HAWAII“), „KARŠTI VAISIAI“ („HOT FRUITS“), „MAJŲ PASLAPTYS“ („SECRETS OF MAYA“), „MISTINIS VANDENYNAS“ (MYSTIC OCEAN“), „JUODASIS PERLAS“ („BLACK PEARL“).

Lošti automatu pradedama pasirinkus vieną iš aukščiau nurodytų lošimų (paspaudžiamas atitinkamas lošimo pasirinkimo mygtukas arba palietus norimą lošimą jautriame ekrane) bei sukauptus lošėjo pageidaujama kreditų sumą automato kreditų ekrane „KREDITAS“.

Įmetus pageidaujama monetų kiekį į lošimo automato monetų priėmimo įrenginį, ekrano laukelyje „KREDITAI“ pasirodo atitinkamas kreditų skaičius. Pvz.: įmetus 1 EUR monetą laukelyje „KREDITAI“ pasirodo skaičius „20“.

Sukauptus norimą kreditų sumą automato kreditų ekrane „KREDITAS“, lošėjas turi pasirinkti statymo dydį. Statymo dydis pasirenkamas paspaudus mygtuką „STATYMAS“ Statymo dydis rodomas automato statymo dydžio ekrane „STATYMAS“.

Lošimo metu lošėjas gali papildyti turimų kreditų kiekį, prijungdamas laimėtą kreditų kiekį prie sukauptų kreditų paspaudus mygtuką „PAIMTI“ ir jie parodomi laukelyje „KREDITAI“. Lošėjo kreditų suma bet kuriuo metu gali būti papildyta, įmetant atitinkamo nominalo monetas į lošimo automata.

Pasibaigus kiekvienam lošimui, lošėjas gali papildyti turimų kreditų kiekį tokiu pat principu, kaip nurodyta aukščiau.

Pasirinkus statymo sumą, lošėjas turi paspausti mygtuką „STARTAS“. Lošimo automatas pradeda pagrindinį lošimą. Kreditų ekrane „KREDITAS“ sukaupti kreditai sumažėja pasirinkto statymo sumos dydžiu.

Po lošimo algoritmo programoje nustatyto laiko automatas pateikia pirminį lošimo rezultatą laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“. Jei išsidėsčiusių lošimo simbolių kombinacija nėra laiminga, lošėjas gali pasirinkti lošti lošimą iš naujo. Jei išsidėsčiusių lošimo simbolių kombinacija laiminga, automatas ekrane parodo laimėtą kreditų sumą:

- jei automato statymo suma buvo mažesnė nei 0,5 EUR, visi laimėjimai automatiškai yra pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ ir pagrindinis lošimas, lošėjo pasirinkimu, gali būti pradamas iš naujo.

- jei lošimo automato statymo suma buvo 0,5 EUR, laimėjimas yra pervedamas į automato ekrane esantį banko skaitiklį „BANKAS“, kuris skirtas laimėtiems kreditams apskaityti lošimo pratęsimė bei pasiūlomas lošimo pratęsimas. Tuo atveju jei laimėta suma yra vienas euras ar daugiau, lošėjas gali lošti ir pagrindinį lošimą iš „BANKO“ skaitiklyje esančios sumos. „BANKO“ skaitiklyje apskaitytus kreditus lošėjas gali bet kuriuo momentu perversi į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ paspaudžiant mygtuką „PASIIMTI“.

Jei lošimo automato lošėjas nori pasirinkti kitą lošimą, jis turi paspausti mygtuką „KITI“. Tokiu atveju automatas pereina į lošimo pasirinkimo režimą. Pasirinkęs kitą lošimą, lošėjas pradeda naujo lošimo pagrindinį lošimą

7.23.1. „EUROPIETIŠKAS FUTBOLAS“ („EURO SOCCER“):

„EUROPIETIŠKAS FUTBOLAS“ („EURO SOCCER“) lošimo tikslas – išsukti laimingą simbolių derinį.

Lošimui naudojamos 0,1 EUR, 0,2 EUR, 0,5 EUR, 1 EUR, 2 EUR vertės monetos. Vieno kredito vertė – 0,05 EUR, 10 kreditų – 0,5 EURt.

Lošimas lošiamas 5 (penkiais) būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 10 (dešimtyje) linijų. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas. Lošimo simbolių rūšys, laimingi jų deriniai bei už jas skiriamas kreditų skaičius yra nurodyti lošimo automato ekrane.

Laimėjimo rezultatą lemia atsitiktinumas, o jo dydis priklauso nuo simbolių derinio (iškritusio lošimo metu). Laimėjimo dydis negali būti didesnis daugiau negu 200 kartų už atlikto statymo sumą.

Lošimo metu lošėjui surinkus banko skaitiklyje „BANKAS“ maksimalų galimą laimėjimą (200 kartų didesnį už maksimalią statymo sumą), laimėjimas automatiškai pervedamas į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.

Šiame lošime laimima, kai išsidėsto nuo 2 (dviejų) iki 5 (penkių) vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę.

Lošimo metu iškritęs „kamuolio“ simbolis, sudarant laimingus simbolių derinius, atstoja bet kurį kitą simbolį, išskyrus „vartų“ simbolį.

Jei lošimo metu vienoje iš dešimties linijų atsitiktinai išsidėsto 3 (trys), 4 (keturi) ar 5 (penki) „vartų“ simboliai, lošėjas laimi 15 (penkiolika) papildomų „prizinių lošimų“, kurių lošimo metu lošėjo sukaupti kreditai nėra atskaitomi. „Prizinių lošimų“ metu laimėti laimėjimai dvigubinami.

„Prizinių lošimų“ metu taip pat galima laimėti papildomų 15 „prizinių lošimų“. Papildomi priziniai lošimai vyksta pagal pagrindinio lošimo taisykles.

Pagrindinio lošimo metu laimėjus tam tikrą kiekį kreditų lošėjui suteikiama galimybė padvigubinti laimėjimą, t. y. lošimo automato ekrane pasirodo juodų ir raudonų kortų simboliai ir viduryje užversta viena korta. Lošėjas spausdamas raudoną arba juodą mygtuką pasirenka (spėja) kortos spalvą (juodas ar raudonas simbolis). Lošėjui atspėjus kortos spalvą, laimėjimas dvigubinamas. Dvigubinti laimėjimą galima iki 5 kartų, tačiau jau pirmą kartą neatspėjus kortos spalvos lošėjas netenka laimėjimo bei praranda galimybę dvigubinti toliau.

7.23.2. „INDĖNŲ LOBIS“ („INDIAN TREASURE“):

„INDĖNŲ LOBIS“ („INDIAN TREASURE“) lošimo tikslas – išsukti laimingą simbolių derinį.

Lošimui naudojamos 0,1 EUR, 0,2 EUR, 0,5 EUR, 1 EUR, 2 EUR vertės monetos. Vieno kredito vertė – 0,05 EUR, 10 kreditų – 0,5 EUR.

Lošimas lošiamas 5 (penkiais) būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 10 (dešimtyje) linijų. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas. Lošimo simbolių rūšys, laimingi jų deriniai bei už jas skiriamas kreditų skaičius yra nurodyti lošimo automato ekrane.

Laimėjimo rezultatą lemia atsitiktinumas, o jo priklauso nuo simbolių derinio (iškritusio lošimo metu). Laimėjimo dydis negali būti didesnis daugiau negu 200 kartų už atlikto statymo sumą.

Šiame lošime laimima, kai išsidėsto nuo 2 (dviejų) iki 5 (penkių) vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę.

Lošimo metu iškritęs „pocahonta“ simbolis, sudarant laimingus simbolių derinius, atstoja bet kurį kitą simbolį, išskyrus „lobio“ simbolį.

Jei lošimo metu vienoje iš dešimties linijų atsitiktinai išsidėsto 3 (trys), 4 (keturi) ar 5 (penki) „lobio“ simboliai, lošėjas laimi 15 (penkiolika) papildomų „prizinių lošimų“, kurių lošimo metu lošėjo sukaupti kreditai nėra atskaitomi. „Prizinių lošimų“ metu laimėti laimėjimai trigubinami.

„Prizinių lošimų“ metu taip pat galima laimėti papildomų 15 „prizinių lošimų“. Papildomi priziniai lošimai vyksta pagal pagrindinio lošimo taisykles.

Pagrindinio lošimo metu laimėjus tam tikrą kiekį kreditų lošėjui suteikiama galimybė padvigubinti laimėjimą, t. y. lošimo automato ekrane pasirodo juodų ir raudonų kortų simboliai ir viduryje užversta viena korta. Lošėjas spausdamas raudoną arba juodą mygtuką pasirenka (spėja) kortos spalvą (juodas ar raudonas simbolis). Lošėjui atspėjus kortos spalvą, laimėjimas dvigubinamas. Laimėjimą dvigubinti galima iki 5 kartų, tačiau jau pirmą kartą neatspėjus kortos spalvos lošėjas netenka laimėjimo bei praranda galimybę dvigubinti toliau.

7.23.3. „KARIBŲ AUKSAS“ („CARIBBEAN GOLD“):

„KARIBŲ AUKSAS“ („CARIBBEAN GOLD“) lošimo tikslas – išsukti laimingą simbolių derinį. Lošimui naudojamos 0,1 EUR, 0,2 EUR, 0,5 EUR, 1 EUR, 2 EUR vertės monetos. Vieno kredito vertė – 0,05 EUR, 10 kreditų – 0,5 EUR.

Lošimas lošiamas 5 (penkiais) būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 10 (dešimtyje) linijų. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas. Lošimo simbolių rūšys laimingi jų deriniai bei už jas skiriamas kreditų skaičius yra nurodyti lošimo automato ekrane.

Laimėjimo rezultatą lemia atsitiktinumas, o jo dydis priklauso nuo simbolių derinio (iškritusio lošimo metu). Laimėjimo dydis negali būti didesnis daugiau negu 200 kartų už atlikto statymo sumą.

Šiame lošime laimima, kai išsidėsto nuo 2 (dviejų) iki 5 (penkių) vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę.

Jei lošimo metu vienoje iš dešimties linijų atsitiktinai išsidėsto 3 (trys), 4 (keturi) ar 5 (penki) „perlo“ simboliai, lošėjas laimi 15 (penkiolika) papildomų „prizinių lošimų“, kurių lošimo metu lošėjo sukaupti kreditai nėra atskaitomi. „Prizinių lošimų“ metu laimėti laimėjimai trigubinami. Papildomi priziniai lošimai vyksta pagal pagrindinio lošimo taisykles.

Pagrindinio lošimo metu laimėjus tam tikrą kiekį kreditų, lošėjui suteikiama galimybė padvigubinti laimėjimą, t. y. lošimo automato ekrane pasirodo juodų ir raudonų kortų simboliai ir viduryje užversta viena korta. Lošėjas spausdamas raudoną arba juodą mygtuką pasirenka (spėja) kortos spalvą (juodas ar raudonas simbolis). Lošėjui atspėjus kortos spalvą, laimėjimas dvigubinamas. Laimėjimą dvigubinti galima iki 5 kartų, tačiau jau pirmą kartą neatspėjus kortos spalvos lošėjas netenka laimėjimo bei praranda galimybę dvigubinti toliau.

7.23.4. „KARALIŠKASIS LAINERIS“ („ROYAL LINER“):

„KARALIŠKASIS LAINERIS“ („ROYAL LINER“) lošimo tikslas – išsukti laimingą simbolių derinį.

Lošimui naudojamos 0,1 EUR, 0,2 EUR, 0,5 EUR, 1 EUR, 2 EUR vertės monetos. Vieno kredito vertė – 0,05 EUR, 10 kreditų – 0,5 EUR.

Lošimas lošiamas 9 (devyniais) būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 5 (penkiose) linijose. Laimintys simboliai rodomi ant 9 (devynių) būgnų. Šiame lošime laimima kai išsidėsto nuo 2 (dviejų) iki 3 (trijų) vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę. Lošimo simbolių rūšys, laimingi jų deriniai bei už jas skiriamas kreditų skaičius yra nurodyti lošimo automato ekrane. Lošimo metu papildomų „prizinių lošimų“ laimėti negalima.

Laimėjimo rezultatą lemia atsitiktinumas, o jo dydis priklauso nuo simbolių derinio (iškritusio lošimo metu). Laimėjimo dydis negali būti didesnis daugiau negu 200 kartų už atlikto statymo sumą.

Pagrindinio lošimo metu laimėjus tam tikrą kiekį kreditų, lošėjui suteikiama galimybė padvigubinti laimėjimą, t.y. lošimo automato ekrane pasirodo juodų ir raudonų kortų simboliai ir viduryje užversta viena korta. Lošėjas spausdamas raudoną arba juodą mygtuką pasirenka (spėja) kortos spalvą (juodas ar raudonas simbolis). Lošėjui atspėjus kortos spalvą, laimėjimas dvigubinamas. Laimėjimą dvigubinti galima iki 5 kartų, tačiau jau pirmą kartą neatspėjus kortos spalvos lošėjas netenka laimėjimo bei praranda galimybę dvigubinti toliau.

7.23.5. „RULETĖ“ („ROULETTE“):

„RULETĖ“ („ROULETTE“) lošimo tikslas - atspėti, į kurį vieną iš 37 (trisdešimt septynių) ruletės rato skaičiumi pažymėtų laukelių įkris kamuoliukas.

Lošėjas liedsdamas lošimo automato ekraną, virtualiame ruletės lauke stato vieną ar kelis virtualius žetonus ant pasirinktų laukelių arba skaičių. Naudojami yra virtualūs žetonai 0,1 EUR, 0,2 EUR, 0,5 EUR ir 1 EUR nominalo.

Lošimas vyksta lošėjui liečiant monitorių. Lošimas „RULETĖ“ skirstomas į du etapus. *Pirmas: Statymo pasirinkimas.* Šiame etape pasirenkami statymo dydis, skaičiai arba laukeliai (nurodyti žemiau esančioje lentelėje), ant kurių atliekami statymai. *Antras: Ruletės sukimas* (šiuo etape lošėjas tiesiogiai įsiterpti negali).

Statymo galimybių lentelė:

Raudona („Red“)	Visi raudoni skaičiai
Juoda („Black“)	Visi juodi skaičiai
Lyginiai („Even“)	Visi lyginiai skaičiai
Nelyginiai („Odd“)	Visi nelyginiai skaičiai
1-18	Skaičiai nuo 1 iki 18
19-36	Skaičiai nuo 19 iki 36
Pirmas tuzinas	12 vienas paskui kitą einantys skaičiai 1-12
Antras tuzinas	12 vienas paskui kitą einantys skaičiai 13-24
Trečias tuzinas	12 vienas paskui kitą einantys skaičiai 25-36
Kolona („Colonne“)	12 skaičių
Šešta eilė („Six lines“)	6 vienas paskui kitą einantys skaičiai dvejose viena paskui kitą einančiose linijose, tokie kaip: 4, 5, 6, 7, 8, 9
Kampas („Corner“)	4 skaičiai ant stalo, kurie sudaro kvadratą, tokie kaip: 1, 2, 3, 4
Gatvė („Street“)	3 vienas paskui kitą einantys skaičiai skersinėje eilėje ant stalo, tokie kaip: 4, 5, 6 arba 28, 29, 30; ir taip pat 0, 1, 2 arba 0, 2, 3
Dalijimas („Split“)	2 skaičiai, kurie arba vertikaliai arba horizontaliai ribojasi, tokie kaip: 14/17 arba 29/30
Pilnas skaičius („Full number“)	Vienas iš 37 skaičių ant stalo tarp 0 ir 36

Pasirinkus statymus, paspaudžiamas mygtukas „STARTAS“ ir ruletė pradeda sukintis. Ekrane pasirodo ruletės sukimosi etapas: cilindras sukasi viena kryptimi, o kamuoliukas ruletės viduje kita kryptimi. Kai kamuoliukas sustoja skaičiumi pažymėtame laukelyje, skelbiamas laimingas skaičius ir spalva. Lošėjui ekrane pasirodo statymo pasirinkimo

laukas. Išmokami visi laimėjimai už statymus susijusius su šiuo skaičiumi (Statymo dydis dauginamas iš nustatyto laimėjimo koeficiento). Laimėjimo dydis negali būti didesnis daugiau negu 200 kartų už atlikto statymo sumą. Laimėjimo koeficientus lošėjas gali pamatyti paspaudęs mygtuką „INFO“.

Pagrindinio lošimo metu laimėjus tam tikro dydžio laimėjimą, lošėjui suteikiama galimybė padvigubinti laimėjimą, t. y. lošimo automato ekrane pasirodo juodų ir raudonų kortų simboliai ir viduryje užversta viena korta. Lošėjas spausdamas raudoną arba juodą mygtuką pasirenka (spėja) kortos spalvą (juodas ar raudonas simbolis). Lošėjui atspėjus kortos spalvą, laimėjimas dvigubinamas. Laimėjimą dvigubinti galima iki 2 kartų, tačiau jau pirmą kartą neatspėjus kortos spalvos lošėjas netenka laimėjimo bei praranda galimybę dvigubinti toliau.

7.23.6. „KARALIŠKASIS POKERIS“ („ROYAL POKER“):

Lošimo tikslas - sudaryti laimingą kortų derinį iš penkių kortų, kurį surinkus suteikiamas laimėjimų lentelėje nustatytas laimėjimas (laimingi kortų deriniai ir laimėjimų dydžiai yra rodomi lošimo automato ekrane).

Lošimas lošiamas 52 (penkiasdešimt dvejomis) kortomis ir 1 (viena) Juokdario (Joker) korta, kuri atstoja bet kurią kortą, kuri su kitomis kortomis sudarytų laimingą kortų derinį.

Lošimo automato ekrane pasirodo penkios atsitiktine tvarka parinktos kortos. Lošėjas turi nuspręsti, kurias kortas pasilikti, o kurias keisti, siekiant surinkti laimėjimų lentelėje nustatytus kortų derinius.

Norėdamas palikti kortą, lošėjas turi paspausti po tą kortą mirksintį klavišą su rodykle. Norėdamas pakeisti savo sprendimą ir atsakyti pasiliktos kortos, lošėjas vėl turi paspausti tą patį klavišą.

Pasirinkęs kortas, lošėjas vėl turi paspausti klavišą „Startas“. Automatas pakeičia nepasiliktas kortas kitomis, atsitiktinai iškritusiomis kortomis ir parodo galutinį rezultatą: ar yra laimėjimą lemiantis kortų derinys ir, jeigu yra, koks laimėjimų dydis kreditais. Laiminčiąsias kombinacijas bei už jas skiriamą kreditų skaičių lošėjas gali pamatyti paspaudęs mygtuką „INFO“.

Pagrindinio lošimo metu laimėjus tam tikro dydžio laimėjimą, lošėjui suteikiama galimybė padvigubinti laimėjimą, t. y. lošimo automato ekrane pasirodo juodų ir raudonų kortų simboliai ir viduryje užversta viena korta, lošėjas spausdamas klavišą pasirenka (spėja) kortos spalvą (juoda ar raudona). Lošėjui atspėjus kortos spalvą, laimėjimas dvigubinamas. Dvigubinti laimėjimą galima iki 5 kartų, tačiau jau pirmą kartą neatspėjus kortos spalvos lošėjas netenka laimėjimo bei praranda galimybę dvigubinti toliau.

7.23.7. „SVEIKAS HAVAJUOSE“ („ALOHA HAWAII“):

„SVEIKAS HAVAJUOSE“ („ALOHA HAWAII“) lošimo tikslas – išsukti laimingą simbolių derinį.

Lošimui naudojamos 0,1 EUR, 0,2 EUR, 0,5 EUR, 1 EUR, 2 EUR vertės monetos. Vieno kredito vertė – 0,05 EUR, 10 kreditų – 0,5 EUR.

Lošimas lošiamas 5 (penkais) būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 10 (dešimtyje) linijų. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas. Lošimo simbolių rūšys, laimingi jų deriniai bei už juos skiriamas kreditų skaičius yra nurodyti lošimo automato ekrane.

Laimėjimo rezultatą lemia atsitiktinumas, o jo dydis priklauso nuo simbolių derinio (iškritusio lošimo metu). Laimėjimo dydis negali būti didesnis daugiau negu 200 kartų už atlikto statymo sumą.

Šiame lošime laimima, kai išsidėsto nuo 2 (dviejų) iki 5 (penkių) vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę.

Lošimo metu iškritęs „hula mergaitė“ simbolis, sudarant laimingus simbolių derinius, atstoja bet kurį kitą simbolį, išskyrus „banglentininkas“ simbolį.

Jei lošimo metu vienoje iš dešimties linijų atsitiktinai išsidėsto 3 (trys), 4 (keturi) ar 5 (penki) „banglentininkas“ simboliai, lošėjas laimi 15 (penkiolika) papildomų „prizinių lošimų“, kurių lošimo metu lošėjo sukaupti kreditai nėra atskaitomi. „Prizinių lošimų“ metu laimėti laimėjimai dvigubinami.

„Prizinių lošimų“ metu taip pat galima laimėti papildomų 15 „prizinių lošimų“. Papildomi priziniai lošimai vyksta pagal pagrindinio lošimo taisykles.

Pagrindinio lošimo metu laimėjus tam tikrą kiekį kreditų, lošėjui suteikiama galimybė padvigubinti laimėjimą, t.y. lošimo automato ekrane pasirodo juodų ir raudonų kortų simboliai ir viduryje užversta viena korta. Lošėjas spausdamas raudoną arba juodą mygtuką pasirenka (spėja) kortos spalvą (juodas ar raudonas simbolis). Lošėjui atspėjus kortos spalvą, laimėjimas dvigubinamas. Dvigubinti laimėjimą galima iki 5 kartų, tačiau jau pirmą kartą neatspėjus kortos spalvos lošėjas netenka laimėjimo bei praranda galimybę dvigubinti toliau.

7.23.8. „KARŠTI VAISIAI“ („HOT FRUITS“):

„KARŠTI VAISIAI“ („HOT FRUITS“) lošimo tikslas – išsukti laimingą simbolių derinį.

Lošimui naudojamos 0,1 EUR, 0,2 EUR, 0,5 EUR, 1 EUR, 2 EUR vertės monetos. Vieno kredito vertė – 0,05 EUR, 10 kreditų – 0,5 EUR.

Lošimas lošiamas 5 (penkiais) būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 10 (dešimtyje) linijų. Lošimo simbolių rūšys, laimingi jų deriniai bei už juos skiriamas kreditų skaičius yra nurodyti lošimo automato ekrane. Lošimo metu papildomų „prizinių lošimų“ laimėti negalima.

Laimėjimo rezultatai lemia atsitiktinumas, o jo dydis priklauso nuo simbolių derinio (iškritusio lošimo metu). Laimėjimo dydis negali būti didesnis daugiau negu 200 kartų už atlikto statymo sumą.

Šiame lošime laimima, kai išsidėsto nuo 2 (dviejų) iki 3 (trijų) vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę.

Pagrindinio lošimo metu laimėjus tam tikrą kiekį kreditų, lošėjui suteikiama galimybė padvigubinti laimėjimą, t.y. lošimo automato ekrane pasirodo juodų ir raudonų kortų simboliai ir viduryje užversta viena korta. Lošėjas spausdamas raudoną arba juodą mygtuką pasirenka (spėja) kortos spalvą (juodas ar raudonas simbolis). Lošėjui atspėjus kortos spalvą, laimėjimas dvigubinamas. Dvigubinti laimėjimą galima iki 5 kartų, tačiau jau pirmą kartą neatspėjus kortos spalvos lošėjas netenka laimėjimo bei praranda galimybę dvigubinti toliau.

7.23.9. „MAJŲ PASLAPTYS“ („SECRETS OF MAYA“):

„MAJŲ PASLAPTYS“ („SECRETS OF MAYA“) lošimo tikslas – išsukti laimingą simbolių derinį.

Lošimui naudojamos 0,1 EUR, 0,2 EUR, 0,5 EUR, 1 EUR, 2 EUR vertės monetos. Vieno kredito vertė – 0,05 EUR Lt, 10 kreditų – 0,5 EUR.

Lošimas lošiamas 5 (penkiais) būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 10 (dešimtyje) linijų. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas. Lošimo simbolių rūšys, laimingi jų deriniai bei už juos skiriamas kreditų skaičius yra nurodyti lošimo automato ekrane.

Laimėjimo rezultatai lemia atsitiktinumas, o jo dydis priklauso nuo simbolių derinio (iškritusio lošimo metu). Laimėjimo dydis negali būti didesnis daugiau negu 200 kartų už atlikto statymo sumą.

Šiame lošime laimima, kai išsidėsto nuo 2 (dviejų) iki 5 (penkių) vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę.

Lošimo metu iškritęs „piramidė“ simbolis, sudarant laimingas simbolių kombinacijas, atstoja bet kurį kitą simbolį, išskyrus „kalendorius“ simbolį.

Šiame lošime laimima, kai išsidėsto nuo 2 (dviejų) iki 5 (penkių) vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę.

Jei lošimo metu vienoje iš dešimties linijų atsitiktinai išsidėsto 3 (trys), 4 (keturi) ar 5 (penki) „kalendorius“ simboliai, lošėjas laimi 10 (dešimt) papildomų „prizinių lošimų“, kurių lošimo metu lošėjo sukaupti kreditai nėra atskaitomi. „Prizinių lošimų“ metu 1 (pirmame), 3 (trečiame) ir 5 (penktame) būgne iškritęs „piramidė“ simbolis pakeičia visus to būgno simbolius „piramidės“ simboliais bei sudarant laimingas simbolių kombinacijas, atstoja bet kurį kitą simbolį, išskyrus „kalendorius“ simbolį.

„Prizinių lošimų“ metu taip pat galima laimėti papildomų 15 „prizinių lošimų“. Papildomi priziniai lošimai vyksta pagal pagrindinio lošimo taisykles.

Pagrindinio lošimo metu laimėjus tam tikrą kiekį kreditų, lošėjui suteikiama galimybė padvigubinti laimėjimą, t.y. lošimo automato ekrane pasirodo juodų ir raudonų kortų simboliai ir viduryje užversta viena korta. Lošėjas spausdamas raudoną arba juodą

mygtuką pasirenka (spėja) kortos spalvą (juodas ar raudonas simbolis). Lošėjui atspėjus kortos spalvą, laimėjimas dvigubinamas. Dvigubinti laimėjimą galima iki 5 kartų, tačiau jau pirmą kartą neatspėjus kortos spalvos lošėjas netenka laimėjimo bei praranda galimybę dvigubinti toliau.

7.23.10. „MISTINIS VANDENYNAS“ („MYSTIC OCEAN“):

„MISTINIS VANDENYNAS“ („MYSTIC OCEAN“) lošimo tikslas – išsukti laimingą simbolių derinį.

Lošimui naudojamos 0,1 EUR, 0,2 EUR, 0,5 EUR, 1 EUR, 2 EUR vertės monetos. Vieno kredito vertė – 0,05 EUR, 10 kreditų – 0,5 EUR.

Lošimas lošiamas 5 (penkiais) būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 10 (dešimtyje) linijų. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas. Lošimo simbolių rūšys, laimingi jų deriniai bei už juos skiriamas kreditų skaičius, yra nurodyti lošimo automato ekrane.

Laimėjimo rezultatą lemia atsitiktinumas, o jo dydis priklauso nuo simbolių derinio (iškritusio lošimo metu). Laimėjimo dydis negali būti didesnis daugiau negu 200 kartų už atlikto statymo sumą.

Šiame lošime laimima, kai išsidėsto nuo 2 (dviejų) iki 5 (penkių) vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę.

Lošimo metu iškritęs „undinė“ simbolis, sudarant laimingas simbolių kombinacijas, atstoja bet kurį kitą simbolį, išskyrus „delfinas“ simbolį. Lošimo metu iškritus „undinė“ simboliui laimėti laimėjimai dvigubinami.

Jei lošimo metu vienoje iš dešimties linijų atsitiktinai išsidėsto 3 (trys), 4 (keturi) ar 5 (penki) „delfinas“ simboliai, lošėjas laimi 15 (penkiolika) papildomų „prizinių lošimų“, kurių lošimo metu lošėjo sukaupti kreditai nėra atskaitomi. „Prizinių lošimų“ metu laimėti laimėjimai trigubinami.

„Prizinių lošimų“ metu taip pat galima laimėti papildomų 15 „prizinių lošimų“. Papildomi priziniai lošimai vyksta pagal pagrindinio lošimo taisykles.

Pagrindinio lošimo metu laimėjus tam tikrą kiekį kreditų, lošėjui suteikiama galimybė padvigubinti laimėjimą, t.y. lošimo automato ekrane pasirodo juodų ir raudonų kortų simboliai ir viduryje užversta viena korta. Lošėjas spausdamas raudoną arba juodą mygtuką pasirenka (spėja) kortos spalvą (juodas ar raudonas simbolis). Lošėjui atspėjus kortos spalvą, laimėjimas dvigubinamas. Dvigubinti laimėjimą galima iki 5 kartų, tačiau jau pirmą kartą neatspėjus kortos spalvos lošėjas netenka laimėjimo bei praranda galimybę dvigubinti toliau.

7.23.11. „JUODASIS PERLAS“ („BLACK PEARL“):

„JUODASIS PERLAS“ („BLACK PEARL“) lošimo tikslas – išsukti laimingą simbolių derinį.

Lošimui naudojamos 0,1 EUR, 0,2 EUR, 0,5 EUR, 1 EUR, 2 EUR vertės monetos. Vieno kredito vertė – 0,05 EUR, 10 kreditų – 0,5 EUR.

Lošimas lošiamas 5 (penkiais) būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 10 (dešimtyje) linijų. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas. Lošimo simbolių rūšys, laimingi jų deriniai bei už juos skiriamas kreditų skaičius yra nurodyti lošimo automato ekrane.

Laimėjimo rezultatą lemia atsitiktinumas, o jo dydis priklauso nuo simbolių derinio (iškritusio lošimo metu). Laimėjimo dydis negali būti didesnis daugiau negu 200 kartų už atlikto statymo sumą.

Šiame lošime laimima, kai išsidėsto nuo 2 (dviejų) iki 5 (penkių) vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę, išskyrus „išbarstymai“ simbolį.

Lošimo metu iškritęs „juodasis perlas“ simbolis, sudarant laimingas simbolių kombinacijas, atstoja bet kurį kitą simbolį, išskyrus „pirato moneta“ simbolį.

Jei lošimo metu vienoje iš dešimties linijų atsitiktinai išsidėsto 3 (trys), 4 (keturi) ar 5 (penki) „pirato moneta“ simboliai, lošėjas laimi atitinkamai 10 (dešimt), 15 (penkiolika) arba 20 (dvidešimt) papildomų „prizinių lošimų“, kurių lošimo metu lošėjo sukaupti kreditai nėra atskaitomi.

„Prizinių lošimų“ metu kiekvienas iškritęs „juodasis perlas“ simbolis pasiliks būgnuose iki „prizinių lošimų“ pabaigos bei sudarant laimingas simbolių kombinacijas, atstoja bet kurį kitą, išskyrus „pirato moneta“ simbolį.

„Prizinių lošimų“ metu, aukščiau nurodyta tvarka, taip pat galima laimėti papildomų 10, 15, 20 „prizinių lošimų“. Papildomi priziniai lošimai vyksta pagal pagrindinio lošimo taisykles. Pagrindinio lošimo metu laimėjus tam tikrą kiekį kreditų, lošėjui suteikiama galimybė padvigubinti laimėjimą, t.y. lošimo automato ekrane pasirodo juodų ir raudonų kortų simboliai ir viduryje užversta viena korta. Lošėjas spausdamas raudoną arba juodą mygtuką pasirenka (spėja) kortos spalvą (juodas ar raudonas simbolis). Lošėjui atspėjus kortos spalvą, laimėjimas dvigubinamas. Dvigubinti laimėjimą galima iki 5 kartų, tačiau jau pirmą kartą neatspėjus kortos spalvos lošėjas netenka laimėjimo bei praranda galimybę dvigubinti toliau.

7.24. „Stambus laimikis“ („BIG CATCH“)

Tai šešių būgnų (3 (trys) apačioje ir 3 (trys) viršuje) lošimas. Apatiniuose ir viršutiniuose būgnuose lošiama 5 (penkiose) laimėjimo linijose.

Mygtuko „STARTAS“ pagalba pradedamas lošimas. Pagrindiniame lošime galimi 2 (du) skirtingi statymai: 1 (vieno) kredito (1 kreditas = 0,05 EUR) ir 10 (dešimties) kreditų (10 kreditų = 0,5 EUR). Klavišo „STATYMAS“ pagalba pasirenkamas 1 (vieno) arba 10 (dešimties) kreditų statymas.

Pagrindinis lošimas vykdomas trijuose apatiniuose būgnuose. Lošimo tikslas – surinkti laimingas simbolių kombinacijas vienoje iš penkių laimėjimo linijų, už kurias laimimi kreditai. Laimingų simbolių kombinacijos parodytos automato ekrane.

Pagrindiniame lošime lošėjui pasirinkus 1 (vieno) kredito statymą, lošimas vyksta vienoje lošimo linijoje. Šioje linijoje gauti laimėjimai bus automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Esant 10 (dešimties) kreditų statymui ir 5 (penkioms) aktyvioms laimėjimo linijoms, visų linijų laimėjimai automatiškai bus susumuojami. Laimėjimas gali būti pervestas į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ arba gali būti pervestas į banko skaitiklį „BANKAS“. Laimėjimas išmokamas paspaudus klavišą „IŠMOKĖTI“.

Lošimo pratęsimas vykdomas trijuose viršutiniuose automato būgnuose 5 (penkiose) laimėjimo linijose iš „BANKO“ skaitiklyje sukauptos kreditų sumos. Lošėjas gali lošimo pratęsimе paskirti 20 (dvidešimt), 40 (keturiasdešimt), 100 (šimtą) arba 200 (du šimtus) kreditų. Visų aktyvių laimėjimo linijų laimėjimai bus automatiškai susumuojami ir pervedami į „BANKO“ skaitiklį. Klavišo „PAIMTI“ pagalba kreditai iš „BANKO“ skaitiklio gali būti pervesti į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ arba lošėjas gali tęsti lošimą kol bus pasiekta didžiausia 2000 (dviejų tūkstančių) kreditų suma. Ši suma automatiškai bus pervesta į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.

Lošimo pratęsimе esant 100 (šimto) kreditų paskyrimui viduriniame būgne atsisukęs skrynios simbolis suteiks atsitiktinio dydžio laimėjimą. Lošimo pratęsimе esant 200 (dviejų šimtų) kreditų paskyrimui bet kuriame iš trijų būgnų atsisukęs skrynios simbolis suteiks atsitiktinio dydžio laimėjimą.

Lošimo pratęsimе vienoje linijoje atsisukę trys „Big Catch“ („Stambus laimikis“) simboliai suteiks papildomą „HOOK“ („Kabliukas“) laimėjimą, kurio metu ekrane atsiras žvejybinis kabliukas ir automatiškai trauks laimikius už kuriuos bus suteikiami atsitiktiniai laimėjimai. Laimėjimas tęsis kol žvejybinis kabliukas ištrauks batą arba bus pasiektas didžiausias 2000 (dviejų tūkstančių) kreditų laimėjimas, kuris automatiškai bus pervestas į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.

Tiek pagrindiniame lošime, tiek lošimo pratęsimе lošėjui surinkus didžiausią 2000 (dviejų tūkstančių) kreditų sumą, automatas parodo jį „BANKO“ skaitiklyje ir automatiškai perveda ją į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.

Laimėjimas išmokamas paspaudus mygtuką „IŠMOKĖTI“.

7.25. „Aukso linijos“ („Gold lines“)

„Aukso linijos“ – tai septynių būgnų (3 (trys) apačioje, 4 (keturios) viršuje) lošimas, kurio tikslas – surinkti trijų vienodų laimingų simbolių kombinacijas, už kurias suteikiami kreditai. Tiek pagrindiniame „Aukso linijos“ lošime, tiek ir lošimo pratęsimе laimėjimo dydis priklauso nuo statymo dydžio.

Mygtuko „STARTAS“ pagalba pradedamas lošimas. Pagrindiniame lošime galimi 2 skirtingi statymai: 1 (vienas) kreditas (1 (vienas) kreditas = 0,05 EUR) ir 10 (dešimt) kreditų (10 (dešimt) kreditų = 0,5 EUR). Mygtuko „STATYMAS“ pagalba pasirenkamas statymas 1 (vienas) arba 10 (dešimt) kreditų.

Pagrindinis „Aukso linijos“ lošimas vykdomas trijuose apatiniuose būgnuose. Apatiniuose būgnuose esant 1 (vieno) kredito statymui lošiama 1 (vienoje) laimėjimo linijoje, o esant 10 (dešimties) kreditų statymui, lošiama 5 (penkiose) laimėjimo linijose. Lošimo tikslas – išsukti vienodų simbolių derinį, išsidėsčiusį vienoje lošimo linijoje.

Pagrindiniame lošime lošėjui pasirinkus 1 (vieno) kredito statymą, lošimas vyksta 1 (vienoje) lošimo linijoje. Šioje linijoje gauti laimėjimai automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį, padaugintas arba pervestas į „CLUB BANKO“ skaitiklį mygtuko „STARTAS“ pagalba. Mygtuko „IŠMOKĖTI“ pagalba išmokamas laimėjimas.

Pagrindiniame lošime esant statymui 10 (dešimt) kreditų ir lošėjui gavus laimėjimą, jam siūloma du, tris ar keturis kartus padauginti laimėtų kreditų kiekį, lošiant ruletės lošimą. Ruletėje yra išdėstyti skaičiai nuo 1 (vieno) iki 12 (dvylikos), tai yra nelyginiai skaičiai yra išdėstyti šešiuose raudonuose laukuose, o lyginiai skaičiai išdėstyti šešiuose juoduose laukuose. Prieš paleidžiant ruletę lošėjas mygtuko „PASIRINKTI RIZIKĄ“ pagalba turi pasirinkti vieną iš galimų aštuonių statymų. Galimi statymai yra šie:

Statymo galimybių ir laimėjimo koeficientų lentelė:

<i>Raudona („Red“)</i>	<i>Visi raudoni skaičiai (1, 3, 5, 7, 9, 11)</i>	<i>X2</i>
<i>Juoda („Black“)</i>	<i>Visi juodi skaičiai (2, 4, 6, 8, 10, 12)</i>	<i>X2</i>
<i>1-6 („Low“)</i>	<i>Skaiciai nuo 1 iki 6</i>	<i>X2</i>
<i>7-12 („High“)</i>	<i>Skaiciai nuo 7 iki 12</i>	<i>X2</i>
<i>1, 2, 3, 7</i>	<i>Vienas iš 1, 2, 3, 7 skaičių</i>	<i>X3</i>
<i>6, 7, 8, 9</i>	<i>Vienas iš 6, 7, 8, 9 skaičių</i>	<i>X3</i>
<i>4, 5, 7</i>	<i>Vienas iš 4, 5, 7 skaičių</i>	<i>X4</i>
<i>10, 11, 7</i>	<i>Vienas iš 10, 11, 7 skaičių</i>	<i>X4</i>

Paspaudus mygtuką „RIZIKA“ pradeda sukstis ruletė. Kai ruletė atsitiktinai sustoja, užsidega laimėjęs skaičius ir spalva (laimėjimo kombinacija). Jei deganti laimėjimo kombinacija sutampa su lošėjo pasirinktu vienu iš aštuonių galimų statymų, tuomet laimėjimas dauginamas iš dviejų, trijų ar keturių kartų, priklausomai nuo to, kiek kartų lošėjas buvo pasirinkęs padaugintą laimėjimą.

Jei ruletė nesustoja ant pasirinkto laimėjimo kombinacijos, laimėjimas tampa lygus 0 (nuliui) ir lošimas rulete baigiasi. Lošėjui sėkmingai padauginus savo kreditus, laimėjimas mygtuko „PAIMTI“ pagalba gali būti pervestas į kreditų skaitiklį arba mygtuko „STARTAS“ pagalba pervestas į „CLUB BANKO“ skaitiklį. Maksimalus galimas laimėjimas daugybos metu – 2000 (du tūkstančiai) kreditų. Pasiekus 2000 (dviejų tūkstančių) kreditų laimėjimą, šie kreditai automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį.

Pagrindiniame lošime lošėjas gali laimėti atsitiktinius laimėjimus. Dviejų „juokdarių“ simboliai esant 1 (vieno) kredito statymui suteikia atsitiktinį laimėjimą nuo 10 (dešimties) iki 100 (šimto) kreditų, o esant statymui 10 (dešimt) kreditų, suteikia atsitiktinį laimėjimą nuo 20 (dvidešimties) iki 400 (keturių šimtų) kreditų. Trijų „juokdarių“ simboliai esant 1 (vieno) kredito statymui suteikia atsitiktinį laimėjimą nuo 20 (dvidešimties) iki 200 (dviejų šimtų) kreditų, o esant statymui 10 (dešimt) kreditų suteikia atsitiktinį laimėjimą nuo 40 (keturiasdešimties) iki 1000 (tūkstančio) kreditų. Didžiausias laimėjimas yra 2000 (du tūkstančiai) kreditų.

Lošimo pratęsimas vykdomas keturiuose viršutiniuose automato būgnuose 5 (penkiose) arba 10 (dešimtyje) laimėjimo linijose paspaudus mygtuką „STARTAS“, iš „CLUB BANKO“ skaitiklio sukauptos kreditų sumos. Lošėjas gali lošimo pratęsimui skirti 20 (dvidešimt), 40 (keturiasdešimt), 100 (šimta) arba 200 (du šimtus) kreditų. Esant statymui 20 (dvidešimt) ar 40 (keturiasdešimt) kreditų, aktyvuojami pirmi trys iš kairės pusės esantys lošimo automato būgnai ir 5 (penkios) laimėjimo linijos, o esant statymui 100 (šimtas) arba 200 (du šimtai) kreditų, aktyvuojami keturi būgnai ir 10 (dešimt) laimėjimo linijų. Lošimo tikslas – surinkti laimingas simbolių kombinacijas, už kurias suteikiami kreditai. Visų aktyvių laimėjimo linijų laimėjimai automatiškai susumuojami ir pervedami į „CLUB BANKO“ skaitiklį. Mygtuko „PAIMTI“ pagalba kreditai iš „CLUB BANKO“ skaitiklio gali būti pervesti į kreditų skaitiklį arba lošėjas gali tęsti lošimą, kol bus pasiekta maksimali 2000 (dviejų tūkstančių) kreditų suma.

Lošimo pratęsimė esant statymui 40 (keturiasdešimt) arba 200 (du šimtai) kreditų, aktyvuojamas „KARŪNOS“ simbolis, galintis pakeisti bet kurį simbolį, siekiant sudaryti laimingą kombinaciją už kurią suteikiami kreditai.

Lošimo pratęsimė esant statymui 20 (dvidešimt) arba 100 (šimtas) kreditų – „KARŪNOS“ simbolis neaktyvuojamas.

Laimima tuomet, kai lošimo pratęsimė surenkama laiminga kombinacija, kuri, esant 20 (dvidešimt) arba 40 (keturiasdešimt) kreditų statymui pasirodo bet kurioje iš 5 (penkių) aktyvuotų laimėjimo linijų, o esant 100 (šimto) arba 200 (dviejų šimtų) kreditų statymui – pasirodo bet kurioje iš 10 (dešimties) aktyvuotų laimėjimo linijų.

Lošimo pratęsimė galimas papildomas laimėjimas, vienu metu atsisukus trims „juokdarių“ simboliams, nepriklausomai nuo jų atsisukimo sekos, t. y. nebūtinai iš eilės esančiuose būgnuose. Esant statymui 20 (dvidešimt) ar 40 (keturiadešimt) kreditų, suteikiamas atsitiktinis laimėjimas iki 400 (keturių šimtų) kreditų, o esant statymui 100 (šimtas) ar 200 (du šimtai) kreditų, suteikiamas atsitiktinis laimėjimas iki 1000 (tūkstančio) kreditų.

Tiek pagrindiniame, tiek lošimo pratęsimė lošėjui surinkus maksimalų 2000 (du tūkstančiai) kreditų skaičių, automatas parodo jį „CLUB BANKO“ skaitiklyje ir automatiškai perveda į kreditų skaitiklį. Laimėjimas išmokamas paspaudus mygtuką „IŠMOKĖTI“.

7.26. „Visada karštas“ („Always Hot“)

Tai 3 (trijų) būgnų lošimas, kurio tikslas – surinkti vienodų simbolių kombinaciją, už kurią yra suteikiamas tam tikras skaičius kreditų. Lošimo rezultatas apskaitomas 5 (penkiose) linijose. Lošimo simbolių rūšys bei laimingos jų kombinacijos yra nurodytos automato ekrane. Laimėjimo rezultatai lemia atsitiktinumą. Jo dydis yra paslaptingas (tokių pačių simbolių kombinacija gali būti automato įvertinta skirtingu laimėjimo dydžiu) ir priklauso nuo lošimo simbolių rūšies bei statymo dydžio. Šiame lošime laimima, kai išsidėsto 3 (trys) vienodi lošimo simboliai linijoje. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas. Jei statymo suma buvo 0,5 EUR, laimėjimas yra pervedamas į automato ekrane esantį banko skaitiklį „BANKAS“, kuris skirtas laimėtiems kreditams apskaityti lošimo pratęsimė bei pasiūlomas lošimo pratęsimas. Šiame skaitiklyje apskaitytus kreditus lošėjas gali bet kuriuo momentu perversi į kreditų skaitiklį „KREDITAS“, paspausdamas klavišą „BANKAS“. Tokiu atveju pagrindinis lošimas pradėdamas iš naujo. Norėdamas dalyvauti lošimo pratęsimė, lošėjas turi būti laimėjęs pagrindiniame lošime ir turėti kreditų banko skaitiklyje „BANKAS“. Norint pradėti lošimo pratęsimą, reikia pasirinkti paskiriamų kreditų dydį. Šis dydis pasirenkamas paspaudus klavišą „STATYTI“. Lošimo pratęsimė paskirtų kreditų dydis rodomas automato ekrane „STATYMAS“. Pasirinkus paskiriamų kreditų sumą, lošėjas turi paspausti klavišą „PRADĖTI / STARTAS“. Automatas pradeda lošimo pratęsimą. Banko skaitiklyje „BANKAS“ sukaupti kreditai sumažėja lošimo pratęsimė paskirtų kreditų dydžiu. Po lošimo algoritmo programoje nustatyto laiko automatas pateikia lošimo pratęsimė rezultatai laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“, o laimėtus kreditus perveda į banko skaitiklį „BANKAS“, susumuodamas jame buvusius, jei tokių buvo, ir laimėtus kreditus. Jei banko skaitiklio „BANKAS“ kreditų vertė pasiekia 100 EUR sumą, lošimo pratęsimas automatiškai yra užbaigiamas, o banko skaitiklyje „BANKAS“ esantys kreditai automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Jei išsidėščiusių lošimo simbolių kombinacija nėra laiminga, lošimo pratęsimas tęsiamas tokia pat tvarka kaip ir pradėdamas, kol banko skaitiklyje „BANKAS“ yra kreditų. Jei banko skaitiklyje „BANKAS“ kreditų nebelieka, lošimo pratęsimas automatiškai baigiasi. Lošėjas gali lošimo pratęsimą bet kuriuo metu nutraukti, paspaudęs klavišą „PAIMTI / BANKAS“. Tokiu atveju banko skaitiklyje „BANKAS“ esantys kreditai automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Lošimo pratęsimė galioja tokios pat lošimo taisyklės kaip ir pagrindiniame lošime.

7.27. „Be galo karštas“ („Ultra Hot“)

Tai 3 (trijų) būgnų lošimas, kurio tikslas – surinkti vienodų simbolių kombinaciją, už kurią yra suteikiamas tam tikras skaičius kreditų. Lošimo rezultatas apskaitomas 5 (penkiose) linijose. Lošimo simbolių rūšys bei laimingos jų kombinacijos yra nurodytos automato ekrane. Laimėjimo rezultatai lemia atsitiktinumą. Jo dydis yra paslaptingas (tokių pačių simbolių kombinacija gali būti automato įvertinta skirtingu laimėjimo dydžiu) ir priklauso nuo lošimo simbolių rūšies bei statymo dydžio. Šiame lošime laimima, kai išsidėsto 3 (trys)

vienodi lošimo simboliai linijoje. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas. Jei statymo suma buvo 0,5 EUR, laimėjimas yra pervedamas į automato ekrane esantį banko skaitiklį „BANKAS“, kuris skirtas laimėtiems kreditams apskaityti lošimo pratęsimu bei pasiūlomas lošimo pratęsimas. Šiame skaitiklyje apskaitytus kreditus lošėjas gali bet kuriuo momentu pervesti į kreditų skaitiklį „KREDITAS“, paspausdamas klavišą „BANKAS“. Tokiu atveju pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo. Norėdamas dalyvauti lošimo pratęsimu, lošėjas turi būti laimėjęs pagrindiniame lošime ir turėti kreditų banko skaitiklyje „BANKAS“. Norint pradėti lošimo pratęsimą, reikia pasirinkti paskiriamų kreditų dydį. Šis dydis pasirenkamas paspausdamas klavišą „STATYTI“. Lošimo pratęsimu paskirtų kreditų dydis rodomas automato ekrane „STATYMAS“. Pasirinkus paskiriamų kreditų sumą, lošėjas turi paspausti klavišą „PRADĖTI / STARTAS“. Automatas pradeda lošimo pratęsimą. Banko skaitiklyje „BANKAS“ sukaupti kreditai sumažėja lošimo pratęsimu paskirtų kreditų dydžiu. Po lošimo algoritmo programoje nustatyto laiko automatas pateikia lošimo pratęsimu rezultata laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“, o laimėtus kreditus pveda į banko skaitiklį „BANKAS“, susumuodamas jame buvusius, jei tokių buvo, ir laimėtus kreditus. Jei banko skaitiklio „BANKAS“ kreditų vertė pasiekia 100 EUR sumą, lošimo pratęsimas automatiškai yra užbaigiamas, o banko skaitiklyje „BANKAS“ esantys kreditai automatiškai pvedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Jei išsidėsčiusių lošimo simbolių kombinacija nėra laiminga, lošimo pratęsimas tęsiamas tokia pat tvarka kaip ir pradedamas, kol banko skaitiklyje „BANKAS“ yra kreditų. Jei banko skaitiklyje „BANKAS“ kreditų nebelieka, lošimo pratęsimas automatiškai baigiasi. Lošėjas gali lošimo pratęsimą bet kuriuo metu nutraukti, paspausdamas klavišą „PAIMTI / BANKAS“. Tokiu atveju banko skaitiklyje „BANKAS“ esantys kreditai automatiškai pvedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Lošimo pratęsimu galioja tokios pat lošimo taisyklės kaip ir pagrindiniame lošime.

7.28. „Delfino perlas“ („Dolphin’s Pearl“)

Tai 5 (penkių) būgnų lošimas, kurio tikslas – surinkti simbolių kombinaciją, už kurią yra suteikiamas tam tikras skaičius kreditų. Lošimo rezultatas apskaitomas 5 (penkiose) linijose. Lošimo simbolių rūšys bei laimingos jų kombinacijos yra nurodytos automato ekrane. Laimėjimo rezultata lemia atsitiktinumas, o jo dydis yra paslaptinas (tokių pačių simbolių kombinacija gali būti automato įvertinta skirtingu laimėjimo dydžiu) ir priklauso nuo laimingos lošimo simbolių kombinacijos. Šiame lošime laimima, kai iš eilės išsidėsto nuo 2 (dviejų) iki 5 (penkių) vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę. Jei lošimo metu vienoje iš penkių linijų atsitiktinai (t. y. nebūtinai iš eilės) išsidėsto 3, 4 ar 5 „Perlo“ simboliai, lošėjas laimi 15 (penkiolika) papildomų nemokamų lošimų („prizinių lošimų“), kurių lošimo metu lošėjo sukaupti kreditai nėra atskaitomi. Lošimo metu iškritęs „Delfino“ lošimo simbolis atstoja bet kurį kitą lošimo simbolį, išskyrus „Perlo“ simbolį. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas. Jei statymo suma buvo 0,5 EUR, laimėjimas yra pervedamas į automato ekrane esantį banko skaitiklį „BANKAS“, kuris skirtas laimėtiems kreditams apskaityti lošimo pratęsimu bei pasiūlomas lošimo pratęsimas. Šiame skaitiklyje apskaitytus kreditus lošėjas gali bet kuriuo momentu pervesti į kreditų skaitiklį „KREDITAS“, paspausdamas klavišą „BANKAS“. Tokiu atveju pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo. Norėdamas dalyvauti lošimo pratęsimu, lošėjas turi būti laimėjęs pagrindiniame lošime ir turėti kreditų banko skaitiklyje „BANKAS“. Norint pradėti lošimo pratęsimą, reikia pasirinkti paskiriamų kreditų dydį. Šis dydis pasirenkamas paspausdamas klavišą „STATYTI“. Lošimo pratęsimu paskirtų kreditų dydis rodomas automato ekrane „STATYMAS“. Pasirinkus paskiriamų kreditų sumą, lošėjas turi paspausti klavišą „PRADĖTI / STARTAS“. Automatas pradeda lošimo pratęsimą. Banko skaitiklyje „BANKAS“ sukaupti kreditai sumažėja lošimo pratęsimu paskirtų kreditų dydžiu. Po lošimo algoritmo programoje nustatyto laiko automatas pateikia lošimo pratęsimu rezultata laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“, o laimėtus kreditus pveda į banko skaitiklį „BANKAS“, susumuodamas jame buvusius, jei tokių buvo, ir laimėtus kreditus. Jei banko skaitiklio „BANKAS“ kreditų vertė pasiekia 100 EUR sumą, lošimo pratęsimas automatiškai yra užbaigiamas, o banko skaitiklyje „BANKAS“ esantys kreditai automatiškai pvedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Jei išsidėsčiusių lošimo simbolių kombinacija nėra laiminga, lošimo pratęsimas tęsiamas tokia pat tvarka kaip ir pradedamas, kol banko skaitiklyje

„BANKAS“ yra kreditų. Jei banko skaitiklyje „BANKAS“ kreditų nebelieka, lošimo pratęsimas automatiškai baigiasi. Lošėjas gali lošimo pratęsimą bet kuriuo metu nutraukti, paspaudęs klavišą „PAIMTI / BANKAS“. Tokiu atveju banko skaitiklyje „BANKAS“ esantys kreditai automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Lošimo pratęsimе galioja tokios pat lošimo taisyklės kaip ir pagrindiniame lošime. Tiek pagrindiniame lošime, tiek ir lošimo pratęsimе laimėjus lošimą lošėjas paspausdamas atitinkamą mygtuką gali padidinti laimėtą sumą kita automato ekrane rodoma sumaspėdamas, kokia korta (juoda ar raudona) pasirodys automato ekrane. Spėjant reikia paspausti raudonos arba juodos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“. Jei paspaudus raudonos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“ automato ekrane pasirodo raudona korta – laimima, jei ne – laimėjimo netenkama. Bandyti padidinti laimėjimą galima iki 5 kartų. Rizikos atsisakoma paspaudus klavišą „PAIMTI“, o „rizikos“ laimėjimas pervedamas į skaitiklį „BANKAS“ (jei „rizika“ lošiama pagrindiniame lošime bei statymas buvo 0,5 EUR ar „rizika“ lošiama lošimo pratęsiame) arba į skaitiklį „KREDITAS“ (jei „rizika“ lošiama pagrindiniame lošime bei statymas buvo mažesnis negu 0,5 EUR).

7.29. „Vaisių X korta“ („Fruit X-Card“)

Tai lošimas, lošiamas 5 (penkiomis) aštuonių rūšių „vaisių“ kortomis. Pilną kortų malką sudaro 130 kortų. Automatas pats parenka, kada pradėti „vaisių“ kortų malką dalinti nuo pradžios (pilnos „vaisių“ kortų malkos) ir koks kiekvienos „vaisių“ kortų rūšies kiekis sudarys kortų malką. Lošėjas automato ekrane visada mato, koks kiekvienos rūšies ir bendras „vaisių“ kortų kiekis yra likęs kortų malkoje, kai bus vykdomas kitas kortų padalinimas (pagrindinis lošimas ar lošimo pratęsimas). Paspausdamas klavišą „PALIKTI“, ties atitinkama korta, lošėjas gali pasirinkti ne daugiau nei keturias „vaisių“ kortas, kurias pasilikti kitame „vaisių“ kortų padalinime. Jei lošėjas nusprendžia nepasilikti nei vienos kortos ir toliau lošti, lošimo automatas jam padalina naujas penkias kortas. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas. Jei statymo suma buvo 0,5 EUR, laimėjimas yra pervedamas į automato ekrane esantį banko skaitiklį „BANKAS“, kuris skirtas laimėtiems kreditams apskaityti lošimo pratęsimе bei pasiūlomas lošimo pratęsimas. Šiame skaitiklyje apskaitytus kreditus lošėjas gali bet kuriuo momentu pervesti į kreditų skaitiklį „KREDITAS“, paspausdamas klavišą „BANKAS“. Tokiu atveju pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo. Norėdamas dalyvauti lošimo pratęsimе, lošėjas turi būti laimėjęs pagrindiniame lošime ir turėti kreditų banko skaitiklyje „BANKAS“. Norint pradėti lošimo pratęsimą, reikia pasirinkti paskiriamų kreditų dydį. Šis dydis pasirenkamas paspaudus klavišą „STATYTI“. Lošimo pratęsimе paskirtų kreditų dydis rodomas automato ekrane „STATYMAS“. Pasirinkus paskiriamų kreditų sumą, lošėjas turi paspausti klavišą „PRADĖTI / STARTAS“. Automatas pradeda lošimo pratęsimą. Banko skaitiklyje „BANKAS“ sukaupti kreditai sumažėja lošimo pratęsimе paskirtų kreditų dydžiu. Po lošimo algoritmo programoje nustatyto laiko automatas pateikia lošimo pratęsimо rezultata laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“, o laimėtus kreditus pveda į banko skaitiklį „BANKAS“, susumuodamas jame buvusius, jei tokių buvo, ir laimėtus kreditus. Jei banko skaitiklio „BANKAS“ kreditų vertė pasiekia 100 EUR sumą, lošimo pratęsimas automatiškai yra užbaigiamas, o banko skaitiklyje „BANKAS“ esantys kreditai automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Jei išsidėsčiusių lošimo simbolių kombinacija nėra laiminga, lošimo pratęsimas tęsiamas tokia pat tvarka kaip ir pradedamas, kol banko skaitiklyje „BANKAS“ yra kreditų. Jei banko skaitiklyje „BANKAS“ kreditų nebelieka, lošimo pratęsimas automatiškai baigiasi. Lošėjas gali lošimo pratęsimą bet kuriuo metu nutraukti, paspaudęs klavišą „PAIMTI / BANKAS“. Tokiu atveju banko skaitiklyje „BANKAS“ esantys kreditai automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Lošimo pratęsimе galioja tokios pat lošimo taisyklės kaip ir pagrindiniame lošime. Tiek pagrindiniame lošime, tiek lošimo pratęsimе laimėjus lošimą lošėjas paspausdamas atitinkamą mygtuką gali padidinti laimėtą sumą kita automato ekrane rodoma suma spėdamas, kokia korta (juoda ar raudona) pasirodys automato ekrane. Spėjant reikia paspausti raudonos arba juodos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“. Jei paspaudus raudonos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“ automato ekrane pasirodo raudona korta – laimima, jei ne – laimėjimo netenkama. Bandyti padidinti laimėjimą galima iki 5 kartų. Rizikos atsisakoma paspaudus klavišą „PAIMTI“, o „rizikos“ laimėjimas pervedamas į skaitiklį „BANKAS“ (jei „rizika“ lošiama pagrindiniame lošime bei statymas buvo 0,5 EUR ar „rizika“ lošiama lošimo pratęsiame) arba į skaitiklį „KREDITAS“ (jei „rizika“ lošiama

pagrindiniame lošime bei statymas buvo mažesnis negu 0,5 EUR). „Vaisių“ kortų rūšys bei laimingos jų kombinacijos yra nurodytos automato ekrane. Laimėjimo rezultatai lemia atsitiktinumą. Jo dydis yra paslaptinas (tokia pati „vaisių“ kortų kombinacija gali būti automato įvertinta skirtingu laimėjimo dydžiu). Šiame lošime laimima, kai iš eilės išsidėsto nuo 3 (trijų) iki 5 (penkių) vienodų rūšių „vaisių“ kortų. Jei lošimo metu atsitiktinai (t. y. nebūtinai iš eilės) iškrenta nuo 3 (trijų) iki 5 (penkių) „vaisių“ kortų su vyšnios simboliu, laimimas „Cherry bonus“ („Vyšnios bonusas“) (automato ekrane, apvaliame rate ima sukintis rodyklė ir jei ji atsitiktinai sustoja žalioje rato dalyje, laimimas paslaptinio dydžio laimėjimas), kuris pervedamas į automato ekrane esantį banko skaitiklį „BANKAS“. Šiame skaitiklyje apskaitytus kreditus lošėjas gali bet kuriuo momentu perversi į kreditų skaitiklį „KREDITAS“, paspausdamas klavišą „BANKAS“ arba panaudoti statymams atlikti lošimo pratęsimą.

7.30. „Vabalų manija“ („Beetle Mania“)

Tai 5 (penkių) būgnų lošimas, kurio tikslas – surinkti simbolių kombinaciją, už kurią yra suteikiamas tam tikras skaičius kreditų. Lošimo rezultatas apskaitomas 5 (penkiose) linijose. Lošimo simbolių rūšys bei laimingos jų kombinacijos yra nurodytos automato ekrane. Laimėjimo rezultatai lemia atsitiktinumą, o jo dydis yra paslaptinas (tokių pačių simbolių kombinacija gali būti automato įvertinta skirtingu laimėjimo dydžiu) ir priklauso nuo lošimo simbolių rūšių. Šiame lošime laimima, kai iš eilės išsidėsto nuo 2 iki 5 vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę. Jei lošimo metu vienoje iš penkių linijų atsitiktinai (t. y. nebūtinai iš eilės) išsidėsto 3, 4 ar 5 „Natos“ simboliai, lošėjas laimi 10 (dešimt) papildomų nemokamų lošimų („prizinių lošimų“), kurių lošimo metu lošėjo sukaupti kreditai nėra atskaitomi. Jei tokio papildomo nemokamo lošimo metu iškrenta „Vabalo“ simbolis viduriniame būgne, bet kurioje pozicijoje - laimimas paslaptinas laimėjimas. Šio papildomo nemokamo lošimo metu kiti papildomi nemokami lošimai negali būti laimimi. Iškritęs „Bitės“ lošimo simbolis atstoja bet kurį kitą lošimo simbolį, išskyrus „Natos“ bei „Vabalo“ simbolius. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas. Jei statymo suma buvo 0,5 EUR, laimėjimas yra pervedamas į automato ekrane esantį banko skaitiklį „BANKAS“, kuris skirtas laimėtiems kreditams apskaityti lošimo pratęsimą bei pasiūlomas lošimo pratęsimas. Šiame skaitiklyje apskaitytus kreditus lošėjas gali bet kuriuo momentu perversi į kreditų skaitiklį „KREDITAS“, paspausdamas klavišą „BANKAS“. Tokiu atveju pagrindinis lošimas pradėdamas iš naujo. Norėdamas dalyvauti lošimo pratęsimą, lošėjas turi būti laimėjęs pagrindiniame lošime ir turėti kreditų banko skaitiklyje „BANKAS“. Norint pradėti lošimo pratęsimą, reikia pasirinkti paskiriamą kreditų dydį. Šis dydis pasirenkamas paspausdamas klavišą „STATYTI“. Lošimo pratęsimą paskirtų kreditų dydis rodomas automato ekrane „STATYMAS“. Pasirinkus paskiriamą kreditų sumą, lošėjas turi paspausti klavišą „PRADĖTI / STARTAS“. Automatas pradeda lošimo pratęsimą. Banko skaitiklyje „BANKAS“ sukaupti kreditai sumažėja lošimo pratęsimą paskirtų kreditų dydžiu. Po lošimo algoritmo programoje nustatyto laiko automatas pateikia lošimo pratęsimą rezultatai laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“, o laimėtus kreditus pveda į banko skaitiklį „BANKAS“, susumuodamas jame buvusius, jei tokių buvo, ir laimėtus kreditus. Jei banko skaitiklio „BANKAS“ kreditų vertė pasiekia 100 EUR sumą, lošimo pratęsimas automatiškai yra užbaigiamas, o banko skaitiklyje „BANKAS“ esantys kreditai automatiškai pvedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Jei išsidėsčiusių lošimo simbolių kombinacija nėra laiminga, lošimo pratęsimas tęsiamas tokia pat tvarka kaip ir pradėdamas, kol banko skaitiklyje „BANKAS“ yra kreditų. Jei banko skaitiklyje „BANKAS“ kreditų nebelieka, lošimo pratęsimas automatiškai baigiasi. Lošėjas gali lošimo pratęsimą bet kuriuo metu nutraukti, paspausdamas klavišą „PAIMTI / BANKAS“. Tokiu atveju banko skaitiklyje „BANKAS“ esantys kreditai, automatiškai pvedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Lošimo pratęsimą galioja tokios pat lošimo taisyklės kaip ir pagrindiniame lošime. Tiek pagrindiniame lošime, tiek lošimo pratęsimą laimėjus lošimą lošėjas paspausdamas atitinkamą mygtuką gali padidinti laimėtą sumą kita automato ekrane rodoma suma spėdamas, kokia korta (juoda ar raudona) pasirodys automato ekrane. Spėjant reikia paspausti raudonos arba juodos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“. Jei paspausdamas raudonos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“ automato ekrane pasirodo raudona korta – laimima, jei ne – laimėjimo netenkama. Bandyti padidinti laimėjimą galima iki 5 kartų. Rizikos atsisakoma paspausdamas klavišą „PAIMTI“, o

„rizikos“ laimėjimas pervedamas į skaitiklį „BANKAS“ (jei „rizika“ lošiama pagrindiniame lošime bei statymas buvo 0,5 EUR ar „rizika“ lošiama lošimo pratęsiame) arba į skaitiklį „KREDITAS“ (jei „rizika“ lošiama pagrindiniame lošime bei statymas buvo mažesnis negu 0,5 EUR).

7.31. „Amerikietiškas Pokeris II“ („American Poker II“)

Šis lošimas lošiamas 5 (penkiomis) kortomis. Pilną kortų malką sudaro 53 kortos (4 rūšys po 13 kortų nuo „dviakės“ iki „tūzo“ ir 1 „juokdario“ korta). Po kas antro kortų padalinimo lošėjas penkių klavišų „PALIKTI / NE“ pagalba (pirmas iš kairės klavišas „PALIKTI / NE“ valdo pirmąją kortą iš kairės, antras – antrąją kortą ir t. t.), gali pasirinkti, kokias kortas pasilikti ar nepasilikti kitame kortų padalinime. Jei kortą lošėjas pasiliko, ant jos atsiranda užrašas „HOLD“ ir pradėjus lošimą ši korta nekeičiama į kitą kortą. Pasilikti galima tiek vieną, tiek penkias kortas. Jei lošėjas laimėjo (gavo laimingą kortų kombinaciją) ir pasiliko visas penkias kortas, paspaudus klavišą „PRADĖTI / STARTAS“, laimėjimas bus pervestas į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Jei ant kortos užrašo „HOLD“ nėra, ši korta atsitiktinai pakeičiama į kitą kortą. Jei prieš pradėdant lošimą automatas leido pasilikti kortas, šiam lošimui pasibaigus, prieš pradėdant kitą lošimą, automatas neleis pasilikti kortų ir pradėjus lošti atsitiktinai iš naujo padalinamos visos penkios kortos. Laimingos kortų kombinacijos yra nurodytos automato ekrane: „Two pair“ („dvi poros“ - dvi tos pačios vertės kortų poros, pavyzdžiui, dvi damos ir dvi dešimtakės); „Three of a kind“ („trys vienodos“ - trys tos pačios vertės kortos); „Straight“ („eilė“ - penkios iš eilės einančių skirtingos vertės kortos, pavyzdžiui, penkakė, šešakė, septynakė, aštuonakė, devynakė); „Flush“ („rūšis“ - penkios tos pačios kortų rūšies kortos, neatsižvelgiant į jų eiliškumą); „Full house“ („pilnas namas“ - trys vienodos vertės kortos ir pora, pavyzdžiui, trys šešakės ir du valetai). „Four of a kind“ („keturios vienodos“ - keturios tos pačios vertės kortos, pavyzdžiui, keturios šešakės); „Straight flush“ („rūšis iš eilės“ - penkios tos pačios kortų rūšies kortos iš eilės); „Royal flush“ („karališkoji rūšis“ - tos pačios kortų rūšies tūzas, karalius, dama, valetas, dešimtakė) „Five of a kind“ („penkios vienodos“ - penkios tos pačios vertės kortos, pavyzdžiui, keturios septynakės ir „juokdarys“). Laimėjimo rezultatai lemia atsitiktinumą. Jo dydis automato yra paslaptingas (tokia pati kortų kombinacija gali būti automato įvertinta skirtingu laimėjimo dydžiu). Šiame lošime laimima, kai automato ekrane išsidėsto nurodyta laiminga kortų kombinacija. „Juokdario“ korta atstoja bet kurią kitą kortą. Lošiant šį lošimą galima laimėti papildomą laimėjimą „Mini bonus“ („Mažasis bonusas“). „Mini bonus“ („Mažasis bonusas“) dydis yra paslaptingas. Laimėjimą „Mini bonus“ („Mažasis bonusas“) automatas gali atsitiktinai suteikti bet kuriuo metu vykstant lošimui (ir pagrindiniame lošime, ir lošimo pratęsiame). Kai suteikiamas laimėjimas „Mini bonus“ („Mažasis bonusas“), užrašas ekrane „Mini bonus“ („Mažasis bonusas“) pradeda mirksėti, o šio laimėjimo rezultatas parodomas laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“. Jam laimėti nereikia įvykdyti kokių nors sąlygų. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas. Jei statymo suma buvo 0,5 EUR, laimėjimas yra pervedamas į automato ekrane esantį banko skaitiklį „BANKAS“, kuris skirtas laimėtiems kreditams apskaityti lošimo pratęsiame bei pasiūlomas lošimo pratęsimas. Šiame skaitiklyje apskaitytus kreditus lošėjas gali bet kuriuo momentu pervesti į kreditų skaitiklį „KREDITAS“, paspaudus klavišą „BANKAS“. Tokiu atveju pagrindinis lošimas pradėdamas iš naujo. Norėdamas dalyvauti lošimo pratęsiame, lošėjas turi būti laimėjęs pagrindiniame lošime ir turėti kreditų banko skaitiklyje „BANKAS“. Norint pradėti lošimo pratęsimą, reikia pasirinkti paskiriamų kreditų dydį. Šis dydis pasirenkamas paspaudus klavišą „STATYTI“. Lošimo pratęsiame paskirtų kreditų dydis rodomas automato ekrane „STATYMAS“. Pasirinkus paskiriamų kreditų sumą, lošėjas turi paspausti klavišą „PRADĖTI / STARTAS“. Automatas pradeda lošimo pratęsimą. Banko skaitiklyje „BANKAS“ sukaupti kreditai sumažėja lošimo pratęsiame paskirtų kreditų dydžiu. Po lošimo algoritmo programoje nustatyto laiko automatas pateikia lošimo pratęsimą rezultatai laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“, o laimėtus kreditus pveda į banko skaitiklį „BANKAS“ susumuodamas jame buvusius, jei tokių buvo ir laimėtus kreditus. Jei banko skaitiklio „BANKAS“ kreditų vertė pasiekia 100 EUR sumą, lošimo pratęsimas automatiškai yra užbaigiamas, o banko skaitiklyje „BANKAS“ esantys kreditai automatiškai pvedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Jei išsidėsčiusių lošimo simbolių kombinacija nėra laiminga, lošimo pratęsimas tęsiamas tokia pat tvarka kaip ir pradėdamas, kol banko skaitiklyje

„BANKAS“ yra kreditų. Jei banko skaitiklyje „BANKAS“ kreditų nebelieka, lošimo pratęsimas automatiškai baigiasi. Lošėjas gali lošimo pratęsimą bet kuriuo metu nutraukti, paspaudęs klavišą „PAIMTI / BANKAS“. Tokiu atveju banko skaitiklyje „BANKAS“ esantys kreditai, automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Lošimo pratęsimе galioja tokios pat lošimo taisyklės kaip ir pagrindiniame lošime. Tiek pagrindiniame lošime, tiek lošimo pratęsimе laimėjus lošimą lošėjas paspausdamas atitinkamą mygtuką gali padidinti laimėtą sumą kita automato ekrane rodoma suma spėdamas, kokia korta (juoda ar raudona) pasirodys automato ekrane. Spėjant reikia paspausti raudonos arba juodos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“. Jei paspaudus raudonos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“ automato ekrane pasirodo raudona korta – laimima, jei ne – laimėjimo netenkama. Bandyti padidinti laimėjimą galima iki 5 kartų. Rizikos atsisakoma paspaudus klavišą „PAIMTI“, o „rizikos“ laimėjimas pervedamas į skaitiklį „BANKAS“ (jei „rizika“ lošiama pagrindiniame lošime bei statymas buvo 0,5 EUR ar „rizika“ lošiama lošimo pratęsimе) arba į skaitiklį „KREDITAS“ (jei „rizika“ lošiama pagrindiniame lošime bei statymas buvo mažesnis negu 0,5 EUR).

7.32. „Deginantis karštis“ („Sizzling Hot“)

Tai 5 (penkių) būgnų lošimas, kurio tikslas – surinkti simbolių kombinaciją, už kurią yra suteikiamas tam tikras skaičius kreditų. Lošimo rezultatas apskaitomas 5 (penkiose) linijose. Lošimo simbolių rūšys bei laimingos jų kombinacijos yra nurodytos automato ekrane. Laimėjimo rezultatai lemia atsitiktinumą. Jo dydis yra paslaptingas (tokių pačių simbolių kombinacija gali būti automato įvertinta skirtingu laimėjimo dydžiu) ir priklauso nuo lošimo simbolių rūšies bei statymo dydžio. Šiame lošime laimima, kai iš eilės (išskyrus „Žvaigždės“ simbolį, kuris gali išsidėstyti linijoje ir atsitiktine tvarka) išsidėsto nuo 2 (dviejų) iki 5 (penkių) vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas. Jei statymo suma buvo 0,5 EUR, laimėjimas yra pervedamas į automato ekrane esantį banko skaitiklį „BANKAS“, kuris skirtas laimėtiems kreditams apskaityti lošimo pratęsimе bei pasiūlomas lošimo pratęsimas. Šiame skaitiklyje apskaitytus kreditus lošėjas gali bet kuriuo momentu perversi į kreditų skaitiklį „KREDITAS“, paspausdamas klavišą „BANKAS“. Tokiu atveju pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo. Norėdamas dalyvauti lošimo pratęsimе, lošėjas turi būti laimėjęs pagrindiniame lošime ir turėti kreditų banko skaitiklyje „BANKAS“. Norint pradėti lošimo pratęsimą, reikia pasirinkti paskiriamų kreditų dydį. Šis dydis pasirenkamas paspaudus klavišą „STATYTI“. Lošimo pratęsimе paskirtų kreditų dydis rodomas automato ekrane „STATYMAS“. Pasirinkus paskiriamų kreditų sumą, lošėjas turi paspausti klavišą „PRADĖTI / STARTAS“. Automatą pradeda lošimo pratęsimą. Banko skaitiklyje „BANKAS“ sukaupti kreditai sumažėja lošimo pratęsimе paskirtų kreditų dydžiu. Po lošimo algoritmo programoje nustatyto laiko automatą pateikia lošimo pratęsimо rezultatai laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“, o laimėtus kreditus pveda į banko skaitiklį „BANKAS“, susumuodamas jame buvusius, jei tokių buvo, ir laimėtus kreditus. Jei banko skaitiklio „BANKAS“ kreditų vertė pasiekia 100 EUR sumą, lošimo pratęsimas automatiškai yra užbaigiamas, o banko skaitiklyje „BANKAS“ esantys kreditai automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Jei išsidėsčiusių lošimo simbolių kombinacija nėra laiminga, lošimo pratęsimas tęsiamas tokia pat tvarka kaip ir pradedamas, kol banko skaitiklyje „BANKAS“ yra kreditų. Jei banko skaitiklyje „BANKAS“ kreditų nebelieka, lošimo pratęsimas automatiškai baigiasi. Lošėjas gali lošimo pratęsimą bet kuriuo metu nutraukti, paspaudęs klavišą „PAIMTI / BANKAS“. Tokiu atveju banko skaitiklyje „BANKAS“ esantys kreditai, automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Lošimo pratęsimе galioja tokios pat lošimo taisyklės kaip ir pagrindiniame lošime. Tiek pagrindiniame lošime, tiek lošimo pratęsimе laimėjus lošimą lošėjas paspausdamas atitinkamą mygtuką gali padidinti laimėtą sumą kita automato ekrane rodoma suma spėdamas, kokia korta (juoda ar raudona) pasirodys automato ekrane. Spėjant reikia paspausti raudonos arba juodos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“. Jei paspaudus raudonos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“ automato ekrane pasirodo raudona korta – laimima, jei ne – laimėjimo netenkama. Bandyti padidinti laimėjimą galima iki 5 kartų. Rizikos atsisakoma paspaudus klavišą „PAIMTI“, o „rizikos“ laimėjimas pervedamas į skaitiklį „BANKAS“ (jei „rizika“ lošiama pagrindiniame lošime bei statymas buvo 0,5 EUR

ar „rizika“ lošiama lošimo pratęsiame) arba į skaitiklį „KREDITAS“ (jei „rizika“ lošiama pagrindiniame lošime bei statymas buvo mažesnis negu 0,5 EUR).

7.33. „Ypatingai karštas“ („Supra Hot“)

Tai 4 (keturių) būgnų lošimas, kurio tikslas – surinkti simbolių kombinaciją, už kurią yra suteikiamas tam tikras skaičius kreditų. Lošimo rezultatas apskaitomas 25 (dvidešimt penkiose) linijose. Lošimo simbolių rūšys bei laimingos jų kombinacijos yra nurodytos automato ekrane. Laimėjimo rezultatai lemia atsitiktinumą. Jo dydis yra paslaptinis ir priklauso nuo lošimo simbolių rūšies bei statymo dydžio. Šiame lošime laimima, kai iš eilės išsidėsto 3 (trys) ar 4 (keturi) vienodi lošimo simboliai linijoje. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas. Jei statymo suma buvo 0,5 EUR, laimėjimas yra pervedamas į automato ekrane esantį banko skaitiklį „BANKAS“, kuris skirtas laimėtiems kreditams apskaityti lošimo pratęsiame bei pasiūlomas lošimo pratęsimas. Šiame skaitiklyje apskaitytus kreditus lošėjas gali bet kuriuo momentu perversi į kreditų skaitiklį „KREDITAS“, paspausdamas klavišą „BANKAS“. Tokiu atveju pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo. Norėdamas dalyvauti lošimo pratęsiame, lošėjas turi būti laimėjęs pagrindiniame lošime ir turėti kreditų banko skaitiklyje „BANKAS“. Norint pradėti lošimo pratęsimą, reikia pasirinkti paskiriamų kreditų dydį. Šis dydis pasirenkamas paspausdamas klavišą „STATYTI“. Lošimo pratęsiame paskirtų kreditų dydis rodomas automato ekrane „STATYMAS“. Pasirinkus paskiriamų kreditų sumą, lošėjas turi paspausti klavišą „PRADĖTI / STARTAS“. Automatas pradeda lošimo pratęsimą. Banko skaitiklyje „BANKAS“ sukaupti kreditai sumažėja lošimo pratęsiame paskirtų kreditų dydžiu. Po lošimo algoritmo programoje nustatyto laiko automatas pateikia lošimo pratęsimą rezultatai laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“, o laimėtus kreditus pveda į banko skaitiklį „BANKAS“, susumuodamas jame buvusius, jei tokių buvo, ir laimėtus kreditus. Jei banko skaitiklio „BANKAS“ kreditų vertė pasiekia 100 EUR sumą, lošimo pratęsimas automatiškai yra užbaigiamas, o banko skaitiklyje „BANKAS“ esantys kreditai automatiškai pvedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Jei išsidėsčiusių lošimo simbolių kombinacija nėra laiminga, lošimo pratęsimas tęsiamas tokia pat tvarka kaip ir pradedamas, kol banko skaitiklyje „BANKAS“ yra kreditų. Jei banko skaitiklyje „BANKAS“ kreditų nebelieka, lošimo pratęsimas automatiškai baigiasi. Lošėjas gali lošimo pratęsimą bet kuriuo metu nutraukti, paspausdamas klavišą „PAIMTI / BANKAS“. Tokiu atveju banko skaitiklyje „BANKAS“ esantys kreditai automatiškai pvedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Lošimo pratęsiame galioja tokios pat lošimo taisyklės kaip ir pagrindiniame lošime.

7.34. „81 stebuklinga linija“ („Magic 81 Lines“)

Tai 4 (keturių) būgnų lošimas, kurio tikslas – surinkti simbolių kombinaciją, už kurią yra suteikiamas tam tikras skaičius kreditų. Lošimo rezultatas apskaitomas 81 linijoje. Lošimo simbolių rūšys bei laimingi jų deriniai yra nurodyti lošimo automato viršutiniame ekrane. Laimėjimo rezultatai lemia atsitiktinumą, o jo dydis yra nenusėjamas ir priklauso nuo simbolių derinio, iškritusio lošimo metu. Laimėjimo dydis negali būti daugiau negu 200 kartų didesnis už atlikto statymo sumą. Šiame lošime laimima, kai paeiliui išsidėsto nuo 1 iki 4 vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę. Lošimo metu iškritęs „Magic 81 lines“ simbolis pakeičia bet kurį kitą simbolį. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas. Jei statymo suma buvo 0,5 EUR, laimėjimas yra pervedamas į automato ekrane esantį banko skaitiklį „BANKAS“, kuris skirtas laimėtiems kreditams apskaityti lošimo pratęsiame bei pasiūlomas lošimo pratęsimas. Šiame skaitiklyje apskaitytus kreditus lošėjas gali bet kuriuo momentu perversi į kreditų skaitiklį „KREDITAS“, paspausdamas klavišą „BANKAS“. Tokiu atveju pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo. Norėdamas dalyvauti lošimo pratęsiame, lošėjas turi būti laimėjęs pagrindiniame lošime ir turėti kreditų banko skaitiklyje „BANKAS“. Norint pradėti lošimo pratęsimą, reikia pasirinkti paskiriamų kreditų dydį. Šis dydis pasirenkamas paspausdamas klavišą „STATYTI“. Lošimo pratęsiame paskirtų kreditų dydis rodomas automato ekrane „STATYMAS“. Pasirinkus paskiriamų kreditų sumą, lošėjas turi paspausti klavišą „PRADĖTI / STARTAS“. Automatas pradeda lošimo pratęsimą. Banko skaitiklyje „BANKAS“ sukaupti kreditai sumažėja lošimo pratęsiame paskirtų kreditų dydžiu. Po lošimo algoritmo programoje nustatyto laiko automatas pateikia lošimo pratęsimą rezultatai laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“, o laimėtus kreditus pveda į banko skaitiklį „BANKAS“, susumuodamas jame buvusius, jei tokių buvo,

ir laimėtus kreditus. Jei banko skaitiklio „BANKAS“ kreditų vertė pasiekia 100 EUR sumą, lošimo pratęsimas automatiškai yra užbaigiamas, o banko skaitiklyje „BANKAS“ esantys kreditai automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Jei išsidėsčiusių lošimo simbolių kombinacija nėra laiminga, lošimo pratęsimas tęsiamas tokia pat tvarka kaip ir pradedamas, kol banko skaitiklyje „BANKAS“ yra kreditų. Jei banko skaitiklyje „BANKAS“ kreditų nebelieka, lošimo pratęsimas automatiškai baigiasi. Lošėjas gali lošimo pratęsimą bet kuriuo metu nutraukti, paspaudęs klavišą „PAIMTI / BANKAS“. Tokiu atveju banko skaitiklyje „BANKAS“ esantys kreditai, automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Lošimo pratęsimas galioja tokios pat lošimo taisyklės kaip ir pagrindiniame lošime. Tiek pagrindiniame lošime, tiek lošimo pratęsimas laimėjus lošimą lošėjas paspausdamas atitinkamą mygtuką gali padidinti laimėtą sumą kita automato ekrane rodoma suma spėdamas, kokia korta (juoda ar raudona) pasirodys automato ekrane. Spėjant reikia paspausti raudonos arba juodos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“. Jei paspaudus raudonos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“ automato ekrane pasirodo raudona korta – laimima, jei ne – laimėjimo netenkama. Bandyti padidinti laimėjimą galima iki 5 kartų. Rizikos atsisakoma paspaudus klavišą „PAIMTI“, o „rizikos“ laimėjimas pervedamas į skaitiklį „BANKAS“ (jei „rizika“ lošiama pagrindiniame lošime bei statymas buvo 0,5 EUR ar „rizika“ lošiama lošimo pratęsimas) arba į skaitiklį „KREDITAS“ (jei „rizika“ lošiama pagrindiniame lošime bei statymas buvo mažesnis negu 0,5 EUR).

7.35. „Laimingos damos žavesys“ („Lucky Lady’s Charm“)

Tai 5 (penkių) būgnų lošimas, kurio tikslas – surinkti simbolių kombinaciją, už kurią yra suteikiamas tam tikras skaičius kreditų. Lošimo rezultatas apskaitomas 5 linijose. Lošimo simbolių rūšys bei laimingos jų kombinacijos yra nurodytos automato ekrane. Laimėjimo rezultatai lemia atsitiktinumas, o jo dydis yra paslaptingas (tokių pačių simbolių kombinacija gali būti automato įvertinta skirtingu laimėjimo dydžiu) ir priklauso nuo laimingos lošimo simbolių kombinacijos. Šiame lošime laimima, kai paeiliui išsidėsto nuo 2 iki 5 vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę. Jei lošimo metu vienoje iš penkių linijų atsitiktinai, nebūtinai paeiliui, išsidėsto 3, 4 ar 5 „Rutulio“ simboliai, lošėjas laimi 15 (penkiolika) papildomų nemokamų lošimų („prizinių lošimų“), kurių lošimo metu lošėjo sukaupti kreditai nėra atskaitomi. Šių papildomų nemokamų lošimų metu naujų papildomų nemokamų lošimų lošėjas laimėti negali. Lošimo metu iškritęs „Damos“ lošimo simbolis atstoja bet kurį kitą lošimo simbolį, išskyrus „Rutulio“ simbolį. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas. Jei statymo suma buvo 0,5 EUR, laimėjimas yra pervedamas į automato ekrane esantį banko skaitiklį „BANKAS“, kuris skirtas laimėtiems kreditams apskaityti lošimo pratęsimas bei pasiūlomas lošimo pratęsimas. Šiame skaitiklyje apskaitytus kreditus lošėjas gali bet kuriuo momentu pervesti į kreditų skaitiklį „KREDITAS“, paspausdamas klavišą „BANKAS“. Tokiu atveju pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo. Norėdamas dalyvauti lošimo pratęsimas, lošėjas turi būti laimėjęs pagrindiniame lošime ir turėti kreditų banko skaitiklyje „BANKAS“. Norint pradėti lošimo pratęsimą, reikia pasirinkti paskiriamų kreditų dydį. Šis dydis pasirenkamas paspaudus klavišą „STATYTI“. Lošimo pratęsimas paskirtų kreditų dydis rodomas automato ekrane „STATYMAS“. Pasirinkus paskiriamų kreditų sumą, lošėjas turi paspausti klavišą „PRADĖTI / STARTAS“. Automatą pradeda lošimo pratęsimą. Banko skaitiklyje „BANKAS“ sukaupti kreditai sumažėja lošimo pratęsimas paskirtų kreditų dydžiu. Po lošimo algoritmo programoje nustatyto laiko automatą pateikia lošimo pratęsimas rezultatai laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“, o laimėtus kreditus pveda į banko skaitiklį „BANKAS“, susumuodamas jame buvusius, jei tokių buvo ir laimėtus kreditus. Jei banko skaitiklio „BANKAS“ kreditų vertė pasiekia 100 EUR sumą, lošimo pratęsimas automatiškai yra užbaigiamas, o banko skaitiklyje „BANKAS“ esantys kreditai automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Jei išsidėsčiusių lošimo simbolių kombinacija nėra laiminga, lošimo pratęsimas tęsiamas tokia pat tvarka kaip ir pradedamas, kol banko skaitiklyje „BANKAS“ yra kreditų. Jei banko skaitiklyje „BANKAS“ kreditų nebelieka, lošimo pratęsimas automatiškai baigiasi. Lošėjas gali lošimo pratęsimą bet kuriuo metu nutraukti, paspaudęs klavišą „PAIMTI / BANKAS“. Tokiu atveju banko skaitiklyje „BANKAS“ esantys kreditai automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Lošimo pratęsimas galioja tokios pat lošimo taisyklės kaip ir pagrindiniame lošime. Tiek pagrindiniame lošime, tiek lošimo pratęsimas laimėjus lošimą lošėjas

paspausdamas atitinkamą mygtuką gali padidinti laimėtą sumą kita automato ekrane rodoma suma spėdamas, kokia korta (juoda ar raudona) pasirodys automato ekrane. Spėjant reikia paspausti raudonos arba juodos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“. Jei paspaudus raudonos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“ automato ekrane pasirodo raudona korta – laimima, jei ne – laimėjimo netenkama. Bandyti padidinti laimėjimą galima iki 5 kartų. Rizikos atsisakoma paspaudus klavišą „PAIMTI“, o „rizikos“ laimėjimas pervedamas į skaitiklį „BANKAS“ (jei „rizika“ lošiama pagrindiniame lošime bei statymas buvo 0,5 EUR ar „rizika“ lošiama lošimo pratęsiame) arba į skaitiklį „KREDITAS“ (jei „rizika“ lošiama pagrindiniame lošime bei statymas buvo mažesnis negu 0,5 EUR).

7.36. „Kortų karalius“ („King of Cards“)

Tai 5 (penkių) būgnų lošimas, kurio tikslas – surinkti simbolių kombinaciją, už kurią yra suteikiamas tam tikras skaičius kreditų. Lošimo rezultatas apskaitomas 5 linijose. Lošimo simbolių rūšys bei laimingos jų kombinacijos yra nurodytos automato ekrane. Laimėjimo rezultatai lemia atsitiktinumą, o jo dydis yra paslaptinas (tokių pačių simbolių kombinacija gali būti automato įvertinta skirtingu laimėjimo dydžiu) ir priklauso nuo laimingos lošimo simbolių kombinacijos. Šiame lošime laimima, kai paeiliui išsidėsto nuo 2 iki 5 vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę. Jei lošimo metu vienoje iš penkių linijų atsitiktinai, nebūtinai paeiliui, išsidėsto 3, 4 ar 5 „Žetonų“ simboliai, lošėjas laimi 15 (penkiolika) papildomų nemokamų lošimų („prizinių lošimų“), kurių lošimo metu lošėjo sukaupti kreditai nėra atskaitomi. Šių papildomų nemokamų lošimų metu naujų papildomų nemokamų lošimų lošėjas laimėti negali. Lošimo metu iškritęs „Juokdario“ lošimo simbolis atstoja bet kurį kitą lošimo simbolį, išskyrus „Žetonų“ simbolį. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas. Jei statymo suma buvo 0,5 EUR, laimėjimas yra pervedamas į automato ekrane esantį banko skaitiklį „BANKAS“, kuris skirtas laimėtiems kreditams apskaityti lošimo pratęsimu bei pasiūlomas lošimo pratęsimas. Šiame skaitiklyje apskaitytus kreditus lošėjas gali bet kuriuo momentu pervesti į kreditų skaitiklį „KREDITAS“, paspausdamas klavišą „BANKAS“. Tokiu atveju pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo. Norėdamas dalyvauti lošimo pratęsimu, lošėjas turi būti laimėjęs pagrindiniame lošime ir turėti kreditų banko skaitiklyje „BANKAS“. Norint pradėti lošimo pratęsimą, reikia pasirinkti paskiriamų kreditų dydį. Šis dydis pasirenkamas paspaudus klavišą „STATYTI“. Lošimo pratęsimu paskirtų kreditų dydis rodomas automato ekrane „STATYMAS“. Pasirinkus paskiriamų kreditų sumą, lošėjas turi paspausti klavišą „PRADĖTI / STARTAS“. Automatas pradeda lošimo pratęsimą. Banko skaitiklyje „BANKAS“ sukaupti kreditai sumažėja lošimo pratęsimu paskirtų kreditų dydžiu. Po lošimo algoritmo programoje nustatyto laiko automatas pateikia lošimo pratęsimu rezultatai laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“, o laimėtus kreditus pveda į banko skaitiklį „BANKAS“, susumuodamas jame buvusius, jei tokių buvo, ir laimėtus kreditus. Jei banko skaitiklio „BANKAS“ kreditų vertė pasiekia 100 EUR sumą, lošimo pratęsimas automatiškai yra užbaigiamas, o banko skaitiklyje „BANKAS“ esantys kreditai automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Jei išsidėsčiusių lošimo simbolių kombinacija nėra laiminga, lošimo pratęsimas tęsiamas tokia pat tvarka kaip ir pradedamas, kol banko skaitiklyje „BANKAS“ yra kreditų. Jei banko skaitiklyje „BANKAS“ kreditų nebelieka, lošimo pratęsimas automatiškai baigiasi. Lošėjas gali lošimo pratęsimą bet kuriuo metu nutraukti, paspaudęs klavišą „PAIMTI / BANKAS“. Tokiu atveju banko skaitiklyje „BANKAS“ esantys kreditai automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Lošimo pratęsimu galioja tokios pat lošimo taisyklės kaip ir pagrindiniame lošime. Tiek pagrindiniame lošime, tiek lošimo pratęsimu laimėjus lošimą lošėjas paspausdamas atitinkamą mygtuką gali padidinti laimėtą sumą kita automato ekrane rodoma suma spėdamas, kokia korta (juoda ar raudona) pasirodys automato ekrane. Spėjant reikia paspausti raudonos arba juodos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“. Jei paspaudus raudonos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“ automato ekrane pasirodo raudona korta – laimima, jei ne – laimėjimo netenkama. Bandyti padidinti laimėjimą galima iki 5 kartų. Rizikos atsisakoma paspaudus klavišą „PAIMTI“, o „rizikos“ laimėjimas pervedamas į skaitiklį „BANKAS“ (jei „rizika“ lošiama pagrindiniame lošime bei statymas buvo 0,5 EUR ar „rizika“ lošiama lošimo pratęsiame) arba į skaitiklį „KREDITAS“ (jei „rizika“ lošiama pagrindiniame lošime bei statymas buvo mažesnis negu 0,5 EUR).

7.37. „Karališkosios akademijos knyga“ („Book of RA“)

Tai 5 (penkių) būgnų lošimas, kurio tikslas – surinkti simbolių kombinaciją, už kurią yra suteikiamas tam tikras skaičius kreditų. Lošimo rezultatas apskaitomas 5 linijose. Lošimo simbolių rūšys bei laimingos jų kombinacijos yra nurodytos automato ekrane. Laimėjimo rezultatai lemia atsitiktinumą, o jo dydis yra paslaptinis (tokių pačių simbolių kombinacija gali būti automato įvertinta skirtingu laimėjimo dydžiu) ir priklauso nuo laimingos lošimo simbolių kombinacijos. Šiame lošime laimima, kai paeiliui išsidėsto nuo 2 iki 5 vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę. Jei lošimo metu vienoje iš penkių linijų atsitiktinai, nebūtinai paeiliui, išsidėsto 3, 4 ar 5 „Knygos“ simboliai, lošėjas laimi 10 papildomų nemokamų lošimų („prizinių lošimų“), kurių lošimo metu lošėjo sukaupti kreditai nėra atskaitomi. Šių papildomų nemokamų lošimų metu naujų papildomų nemokamų lošimų lošėjas laimėti negali. Lošimo metu iškritęs „Knygos“ lošimo simbolis atstoja bet kurį kitą lošimo simbolį. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas. Jei statymo suma buvo 0,5 EUR, laimėjimas yra pervedamas į automato ekrane esantį banko skaitiklį „BANKAS“, kuris skirtas laimėtiems kreditams apskaityti lošimo pratęsimu bei pasiūlomas lošimo pratęsimas. Šiame skaitiklyje apskaitytus kreditus lošėjas gali bet kuriuo momentu pervesti į kreditų skaitiklį „KREDITAS“, paspausdamas klavišą „BANKAS“. Tokiu atveju pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo. Norėdamas dalyvauti lošimo pratęsimu, lošėjas turi būti laimėjęs pagrindiniame lošime ir turėti kreditų banko skaitiklyje „BANKAS“. Norint pradėti lošimo pratęsimą, reikia pasirinkti paskiriamų kreditų dydį. Šis dydis pasirenkamas paspausdamas klavišą „STATYTI“. Lošimo pratęsimu paskirtų kreditų dydis rodomas automato ekrane „STATYMAS“. Pasirinkus paskiriamų kreditų sumą, lošėjas turi paspausti klavišą „PRADĖTI / STARTAS“. Automatas pradeda lošimo pratęsimą. Banko skaitiklyje „BANKAS“ sukaupti kreditai sumažėja lošimo pratęsimu paskirtų kreditų dydžiu. Po lošimo algoritmo programoje nustatyto laiko automatas pateikia lošimo pratęsimu rezultatai laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“, o laimėtus kreditus pveda į banko skaitiklį „BANKAS“, susumuodamas jame buvusius, jei tokių buvo, ir laimėtus kreditus. Jei banko skaitiklio „BANKAS“ kreditų vertė pasiekia 100 EUR sumą, lošimo pratęsimas automatiškai yra užbaigiamas, o banko skaitiklyje „BANKAS“ esantys kreditai automatiškai pvedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Jei išsidėstusių lošimo simbolių kombinacija nėra laiminga, lošimo pratęsimas tęsiamas tokia pat tvarka kaip ir pradedamas, kol banko skaitiklyje „BANKAS“ yra kreditų. Jei banko skaitiklyje „BANKAS“ kreditų nebelieka, lošimo pratęsimas automatiškai baigiasi. Lošėjas gali lošimo pratęsimą bet kuriuo metu nutraukti, paspausdamas klavišą „PAIMTI / BANKAS“. Tokiu atveju banko skaitiklyje „BANKAS“ esantys kreditai, automatiškai pvedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Lošimo pratęsimu galioja tokios pat lošimo taisyklės kaip ir pagrindiniame lošime. Tiek pagrindiniame lošime, tiek lošimo pratęsimu laimėjus lošimą lošėjas paspausdamas atitinkamą mygtuką gali padidinti laimėtą sumą kita automato ekrane rodoma suma spėdamas, kokia korta (juoda ar raudona) pasirodys automato ekrane. Spėjant reikia paspausti raudonos arba juodos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“. Jei paspausdamas raudonos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“ automato ekrane pasirodo raudona korta – laimima, jei ne – laimėjimo netenkama. Bandyti padidinti laimėjimą galima iki 5 kartų. Rizikos atsisakoma paspausdamas klavišą „PAIMTI“, o „rizikos“ laimėjimas pvedamas į skaitiklį „BANKAS“ (jei „rizika“ lošiama pagrindiniame lošime bei statymas buvo 0,5 EUR ar „rizika“ lošiama lošimo pratęsimu) arba į skaitiklį „KREDITAS“ (jei „rizika“ lošiama pagrindiniame lošime bei statymas buvo mažesnis negu 0,5 EUR).

7.38. „Puikis juokdarys“ („Mega Joker“)

Tai 5 (penkių) būgnų lošimas, kurio tikslas – surinkti simbolių kombinaciją, už kurią yra suteikiamas tam tikras skaičius kreditų. Lošimo rezultatas apskaitomas 40 linijose. Lošimo simbolių rūšys bei laimingos jų kombinacijos yra nurodytos automato ekrane. Laimėjimo rezultatai lemia atsitiktinumą, o jo dydis yra paslaptinis (tokių pačių simbolių kombinacija gali būti automato įvertinta skirtingu laimėjimo dydžiu) ir priklauso nuo laimingos lošimo simbolių kombinacijos. Šiame lošime laimima, kai paeiliui išsidėsto nuo 3 iki 5 vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę, išskyrus „Žvaigždės“ simbolį, kuris gali būti išsidėstęs atsitiktine tvarka. Lošimo metu iškritęs „Juokdario“ lošimo simbolis atstoja bet kurį kitą lošimo simbolį, išskyrus „Žvaigždės“ simbolį. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas. Jei statymo suma buvo 0,5 EUR, laimėjimas yra pvedamas

į automato ekrane esantį banko skaitiklį „BANKAS“, kuris skirtas laimėtiems kreditams apskaityti lošimo pratęsimė bei pasiūlomas lošimo pratęsimas. Šiame skaitiklyje apskaitytus kreditus lošėjas gali bet kuriuo momentu pervesti į kreditų skaitiklį „KREDITAS“, paspausdamas klavišą „BANKAS“. Tokiu atveju pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo. Norėdamas dalyvauti lošimo pratęsimė, lošėjas turi būti laimėjęs pagrindiniame lošime ir turėti kreditų banko skaitiklyje „BANKAS“. Norint pradėti lošimo pratęsimą, reikia pasirinkti paskiriamų kreditų dydį. Šis dydis pasirenkamas paspaudus klavišą „STATYTI“. Lošimo pratęsimė paskirtų kreditų dydis rodomas automato ekrane „STATYMAS“. Pasirinkus paskiriamų kreditų sumą, lošėjas turi paspausti klavišą „PRADĖTI / STARTAS“. Automatas pradeda lošimo pratęsimą. Banko skaitiklyje „BANKAS“ sukaupti kreditai sumažėja lošimo pratęsimė paskirtų kreditų dydžiu. Po lošimo algoritmo programoje nustatyto laiko automatas pateikia lošimo pratęsimo rezultata laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“, o laimėtus kreditus perveda į banko skaitiklį „BANKAS“, susumuodamas jame buvusius, jei tokių buvo, ir laimėtus kreditus. Jei banko skaitiklio „BANKAS“ kreditų vertė pasiekia 100 EUR sumą, lošimo pratęsimas automatiškai yra užbaigiamas, o banko skaitiklyje „BANKAS“ esantys kreditai automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Jei išsidėsčiusių lošimo simbolių kombinacija nėra laiminga, lošimo pratęsimas tęsiamas tokia pat tvarka kaip ir pradedamas, kol banko skaitiklyje „BANKAS“ yra kreditų. Jei banko skaitiklyje „BANKAS“ kreditų nebelieka, lošimo pratęsimas automatiškai baigiasi. Lošėjas gali lošimo pratęsimą bet kuriuo metu nutraukti, paspaudęs klavišą „PAIMTI / BANKAS“. Tokiu atveju banko skaitiklyje „BANKAS“ esantys kreditai automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Lošimo pratęsimė galioja tokios pat lošimo taisyklės kaip ir pagrindiniame lošime. Tiek pagrindiniame lošime, tiek lošimo pratęsimė laimėjus lošimą lošėjas paspausdamas atitinkamą mygtuką gali padidinti laimėtą sumą kita automato ekrane rodoma suma spėdamas, kokia korta (juoda ar raudona) pasirodys automato ekrane. Spėjant reikia paspausti raudonos arba juodos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“. Jei paspaudus raudonos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“ automato ekrane pasirodo raudona korta – laimima, jei ne – laimėjimo netenkama. Bandyti padidinti laimėjimą galima iki 5 kartų. Rizikos atsisakoma paspaudus klavišą „PAIMTI“, o „rizikos“ laimėjimas pervedamas į skaitiklį „BANKAS“ (jei „rizika“ lošiama pagrindiniame lošime bei statymas buvo 0,5 EUR ar „rizika“ lošiama lošimo pratęsimė) arba į skaitiklį „KREDITAS“ (jei „rizika“ lošiama pagrindiniame lošime bei statymas buvo mažesnis negu 0,5 EUR).

7.39. „27 stebuklingos linijos“ („Magic 27 Lines“)

Tai 3 (trijų) būgnų lošimas, kurio tikslas – surinkti simbolių kombinaciją, už kurią yra suteikiamas tam tikras skaičius kreditų. Lošimo rezultatas apskaitomas 27 linijose. Lošimo simbolių rūšys bei laimingi jų deriniai yra nurodyti lošimo automato viršutiniame ekrane. Laimėjimo rezultata lemia atsitiktinumai, o jo dydis yra nenuspėjamas ir priklauso nuo simbolių derinio, iškritusio lošimo metu. Laimėjimo dydis negali būti daugiau negu 200 kartų didesnis už atlikto statymo sumą. Šiame lošime laimima, kai paeiliui išsidėsto 3 vienodi lošimo simboliai linijoje. Lošimo metu iškritęs „Juokdario“ simbolis pakeičia bet kurį kitą simbolį. Šio simbolio laimėjimas yra paslaptingas. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas. Jei statymo suma buvo 0,5 EUR, laimėjimas yra pervedamas į automato ekrane esantį banko skaitiklį „BANKAS“, kuris skirtas laimėtiems kreditams apskaityti lošimo pratęsimė bei pasiūlomas lošimo pratęsimas. Šiame skaitiklyje apskaitytus kreditus lošėjas gali bet kuriuo momentu pervesti į kreditų skaitiklį „KREDITAS“, paspausdamas klavišą „BANKAS“. Tokiu atveju pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo. Norėdamas dalyvauti lošimo pratęsimė, lošėjas turi būti laimėjęs pagrindiniame lošime ir turėti kreditų banko skaitiklyje „BANKAS“. Norint pradėti lošimo pratęsimą, reikia pasirinkti paskiriamų kreditų dydį. Šis dydis pasirenkamas paspaudus klavišą „STATYTI“. Lošimo pratęsimė paskirtų kreditų dydis rodomas automato ekrane „STATYMAS“. Pasirinkus paskiriamų kreditų sumą, lošėjas turi paspausti klavišą „PRADĖTI / STARTAS“. Automatas pradeda lošimo pratęsimą. Banko skaitiklyje „BANKAS“ sukaupti kreditai sumažėja lošimo pratęsimė paskirtų kreditų dydžiu. Po lošimo algoritmo programoje nustatyto laiko automatas pateikia lošimo pratęsimo rezultata laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“, o laimėtus kreditus perveda į banko skaitiklį „BANKAS“, susumuodamas jame buvusius, jei tokių buvo, ir laimėtus kreditus. Jei banko skaitiklio „BANKAS“ kreditų vertė pasiekia 100 EUR sumą,

lošimo pratęsimas automatiškai yra užbaigiamas, o banko skaitiklyje „BANKAS“ esantys kreditai automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Jei išsidėsčiusių lošimo simbolių kombinacija nėra laiminga, lošimo pratęsimas tęsimas tokia pat tvarka kaip ir pradamas, kol banko skaitiklyje „BANKAS“ yra kreditų. Jei banko skaitiklyje „BANKAS“ kreditų nebelieka, lošimo pratęsimas automatiškai baigiasi. Lošėjas gali lošimo pratęsimą bet kuriuo metu nutraukti, paspaudęs klavišą „PAIMTI / BANKAS“. Tokiu atveju banko skaitiklyje „BANKAS“ esantys kreditai automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Lošimo pratęsimas galioja tokios pat lošimo taisyklės kaip ir pagrindiniame lošime. Tiek pagrindiniame lošime, tiek lošimo pratęsimas laimėjus lošimą lošėjas paspausdamas atitinkamą mygtuką gali padidinti laimėtą sumą kita automato ekrane rodoma suma spėdamas, kokia korta (juoda ar raudona) pasirodys automato ekrane. Spėjant reikia paspausti raudonos arba juodos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“. Jei paspaudus raudonos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“ automato ekrane pasirodo raudona korta – laimima, jei ne – laimėjimo netenkama. Bandyti padidinti laimėjimą galima iki 5 kartų. Rizikos atsisakoma paspaudus klavišą „PAIMTI“, o „rizikos“ laimėjimas pervedamas į skaitiklį „BANKAS“ (jei „rizika“ lošiama pagrindiniame lošime bei statymas buvo 0,5 EUR ar „rizika“ lošiama lošimo pratęsimas) arba į skaitiklį „KREDITAS“ (jei „rizika“ lošiama pagrindiniame lošime bei statymas buvo mažesnis negu 0,5 EUR).

7.40. „Kabliukas ir nugalėtojas“ („Hook line and winner“)

Tai šešių būgnų (3 apačioje ir 3 viršuje) lošimas. Apatiniuose ir viršutiniuose būgnuose lošiama 5 laimėjimo linijose.

Mygtuko „STARTAS“ pagalba pradamas lošimas. Pagrindiniame lošime galimi 2 (du) skirtingi statymai: 1 (vieno) kredito (1 kreditas = 0,05 EUR) ir 10 (dešimties) kreditų (10 kreditų = 0,5 EUR). Klavišo „STATYMAS“ pagalba pasirenkamas 1 (vieno) arba 10 (dešimties) kreditų statymas.

Pagrindinis lošimas vykdomas trijuose apatiniuose būgnuose. Lošimo tikslas – surinkti laimingas simbolių kombinacijas vienoje iš penkių laimėjimo linijų, už kurias laimimi kreditai. Laimingų simbolių kombinacijos parodytos automato ekrane.

Pagrindiniame lošime lošėjui pasirinkus 1 kredito statymą, lošimas vyksta vienoje lošimo linijoje. Šioje linijoje gauti laimėjimai bus automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Esant 10 kreditų statymui ir 5 aktyvioms laimėjimo linijoms, visų linijų laimėjimai automatiškai bus susumuojami. Laimėjimas gali būti pervedtas į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ arba gali būti pervedtas į banko skaitiklį „BANKAS“. Laimėjimas išmokamas paspaudus klavišą „IŠMOKĖTI“.

Lošimo pratęsimas vykdomas trijuose viršutiniuose automato būgnuose 5 laimėjimo linijose iš „BANKO“ skaitiklyje sukauptos kreditų sumos. Lošėjas gali lošimo pratęsimas paskirti 20, 40, 100 arba 200 kreditų. Visų aktyvių laimėjimo linijų laimėjimai bus automatiškai susumuojami ir pervedami į „BANKO“ skaitiklį. Klavišo „PAIMTI“ pagalba kreditai iš „BANKO“ skaitiklio gali būti pervedti į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ arba lošėjas gali tęsti lošimą kol bus pasiekta didžiausia 2000 kreditų suma. Ši suma automatiškai bus pervedta į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.

Lošimo pratęsimas esant 100 kreditų paskyrimui viduriniame būgne atsisukęs skrynios simbolis suteiks atsitiktinio dydžio laimėjimą. Lošimo pratęsimas esant 200 kreditų paskyrimui bet kuriame iš trijų būgnų atsisukęs skrynios simbolis suteiks atsitiktinio dydžio laimėjimą.

Lošimo pratęsimas vienoje linijoje atsisukę trys „Hook line and winner“ („Kabliukas ir nugalėtojas“) simboliai suteiks papildomą „HOOK“ („Kabliukas“) laimėjimą, kurio metu ekrane atsiras žvejybinis kabliukas ir automatiškai trauks laimikius už kuriuos bus suteikiami atsitiktiniai laimėjimai. Laimėjimas tęsis kol žvejybinis kabliukas ištrauks batą arba bus pasiektas didžiausias 2000 kreditų laimėjimas, kuris automatiškai bus pervedtas į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.

Tiek pagrindiniame lošime, tiek lošimo pratęsimas lošėjui surinkus didžiausią 2000 kreditų sumą, automatas parodo jį „BANKO“ skaitiklyje ir automatiškai perveda ją į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.

Laimėjimas išmokamas paspaudus mygtuką „IŠMOKĖTI“.

7.41. „Daugiabūgnis“ („Multireals“)

Tai aštuonių būgnų (3 apatiniame ir 5 viršutiniame automato ekrane). Apatiniame ekrane esančiais būgnais lošiama 5 laimėjimo linijomis, o viršutiniame – 9 laimėjimo linijomis. Lošimas pradedamas paspaudus klavišą „STARTAS“. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas.

Pagrindiniame lošime galimi 2 skirtingi statymai: 1 kreditas (1 kreditas = 0,05 euro) ir 10 kreditų (10 kreditų = 0,5 euro). Klavišų „STATYMAS“ pasirenkamas statymas 1 arba 10 kreditų.

Pagrindinis lošimas vykdomas trijuose apatiniuose būgnuose. Lošimo tikslas – surinkti vienodų simbolių derinį, išdėstyta vienoje lošimo linijoje už kurį laimimi kreditai.

Pagrindiniame lošime lošėjui pasirinkus 1 kredito statymą, lošimas vyksta 1 laimėjimo linijoje. Šioje linijoje gauti laimėjimai automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Esant statymui 10 kreditų, lošimas vyksta 5 aktyviomis linijomis. Visų linijų laimėjimai automatiškai susumuojami ir laimėjimas, paspaudus klavišą „PAIMTI“, gali būti pervedtas į kreditų skaitiklį „KREDITAS“, laimėjimu rizikuojama arba jis gali būti pervedtas į „BANKO“ skaitiklį, paspausdamas klavišą „STARTAS“. Laimėjimas išmokamas paspaudus klavišą „IŠMOKĖTI“. Lošiant pagrindinį lošimą 10 kreditų statymu ir laimėjus, automatas siūlo riziką. Spausdamas „HERBO“ arba „SKAIČIAUS“ klavišus, lošėjas gali laimėtą sumą padvigubinti arba jos netekti. Rizikos lošimo metu ant automato apatinio ekrano paeiliui viena po kitos šviečia lemputės „HERBAS“ arba „SKAIČIUS“. Lošėjui norint padauginti laimėjimą, jis turi sustabdyti rizikos lošimą „HERBO“ arba „SKAIČIAUS“ klavišais. Kai stabdoma su mygtuku „HERBAS“, lemputė „HERBAS“ turi likti degti, kad laimėjimas būtų padaugintas. Jei lieka degti „SKAIČIAUS“ lemputė, laimėjimas tampa lygus nuliui. Kai stabdoma su mygtuku „SKAIČIUS“, lemputė „SKAIČIUS“ turi likti degti, kad laimėjimas būtų padaugintas. Jei lieka degti „HERBO“ lemputė, laimėjimas tampa lygus nuliui, rizikos lošimas baigiasi, jei laimima, rizikos lošimas tęsiasi tol kol lošėjas nuspręs rizikos lošimą pabaigti paspausdamas klavišą „PAIMTI“ ar rizikos lošime laimės didžiausią galimą laimėjimą – 2000 kreditų. Paspaudus klavišą „STARTAS“, laimėti kreditai pervedami į „BANKO“ skaitiklį ir pradedamas lošimo pratęsimas.

Lošimas pratęsimas vykdomas penkiuose viršutiniuose automato būgnuose 9 laimėjimo linijose iš „BANKO“ skaitiklyje sukauptų kreditų. Lošimo pratęsime galima paskirti 20, 40, 100 ir 200 kreditų. Lošimo tikslas – surinkti laimingas simbolių kombinacijas už kurias suteikiami kreditai. Visų aktyvių laimėjimo linijų laimėjimai bus automatiškai sumuojami ir pervedami į „BANKO“ skaitiklį. „BANKO“ skaitiklyje esančius kreditus lošėjas bet kuriuo metu gali perversi į „KREDITŲ“ skaitiklį. Lošimo pratęsime „Juokdario“ simbolis pakeičia bet kurį kitą simbolį laimėjimo linijoje. Lošimo pratęsime galima laimėti atsitiktinį „Deimantų“ laimėjimą. Jis laimimas, jei bet kuriame viršutiniame būgne iškrenta „Deimanto“ simbolis. Tiek pagrindiniame, tiek lošimo pratęsime laimėjus 2000 kreditų, jie bus automatiškai perversi į „KREDITŲ“ skaitiklį. Laimėjimas išmokamas paspaudus klavišą „IŠMOKĖTI“. Visi laimėjimo simboliai bei laimingos jų kombinacijos parodytos automato ekrane.

7.42. „Būgnų karalius“ („Reel King“)

Tai šešių būgnų (3 apačioje ir 3 viršuje) lošimas. Apatiniuose ir viršutiniuose būgnuose lošiama 5 laimėjimo linijose. Taip pat siūlomas lošimo pratęsimas, lošiant „Super Banko“ ir „Būgnų karaliaus“ lošimuose, kurie lošiami trijuose viršutiniuose būgnuose 5 laimėjimo linijose.

Mygtuko „STARTAS/SUPERBANKAS“ pagalba pradedamas lošimas. Pagrindiniame lošime galimi 3 (trys) skirtingi statymai: 1 (vieno) kredito (1 kreditas = 0,05 EUR), 5 (penkių) kreditų (5 kreditai = 0,25 EUR) ir 10 (dešimties) kreditų (10 kreditų = 0,5 EUR). Klavišo „STATYMAS“ arba „MAX STATYMAS/RIZIKA“ pagalba pasirenkamas 1 (vieno), 5 (penkių) arba 10 (dešimties) kreditų statymas.

Pagrindinis lošimas vykdomas trijuose apatiniuose būgnuose. Lošimo tikslas – surinkti laimingas simbolių kombinacijas vienoje iš penkių laimėjimo linijų, už kurias laimimi kreditai. Laimingų simbolių kombinacijos parodytos automato ekrane.

Pagrindiniame lošime lošėjui pasirinkus 1 kredito statymą, lošimas vyksta vienoje lošimo linijoje, o maksimalus galimas laimėjimas yra 200 kreditų. Šioje linijoje gauti laimėjimai bus automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAI“. Esant 5 arba 10 kreditų statymui ir 5 aktyvioms laimėjimo linijoms, visų linijų laimėjimai automatiškai bus susumuojami.

Laimėjimas gali būti pervestas į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ arba gali būti pervestas į banko skaitiklį „SUPER BANKAS“. Laimėjimas išmokamas paspaudus klavišą „IŠMOKĖTI“.

Lošimo pratęsimas vykdomas trijuose viršutiniuose automato būgnuose 5 laimėjimo linijose iš „SUPER BANKO“ skaitiklyje sukauptos kreditų sumos. Lošėjas gali lošimo pratęsimu paskirti 20, 40, 100 arba 200 kreditų. Visų aktyvių laimėjimo linijų laimėjimai bus automatiškai susumuojami ir pervedami į „SUPER BANKO“ skaitiklį. Klavišo „PAIMTI“ pagalba kreditai iš „BANKO“ skaitiklio gali būti pervesti į kreditų skaitiklį „KREDITAI“ arba lošėjas gali tęsti lošimą kol bus pasiekta didžiausia 2000 kreditų suma. Ši suma automatiškai bus perversa į kreditų skaitiklį „KREDITAI“.

Lošimo pratęsimu esant 100 kreditų paskyrimui simbolis „JACKPOT“ tinka prie visų simbolių ir suteiks atsitiktinio dydžio laimėjimą, išskyrus „Būgnų karaliaus“ („Reel King“) lošimą. Lošimo pratęsimu esant 200 kreditų paskyrimui, „Būgnų karaliaus“ („Reel King“) lošimas yra laimimas 27-iose linijose, kuris suteiks atsitiktinio dydžio laimėjimą nuo 1 iki 2000 kreditų.

Lošimo pratęsimu vienoje iš penkių linijų atsikū trys „Būgnų karaliaus“ („Reel King“) simboliai suteiks papildomą „Būgnų karaliaus“ („Reel King“) lošimą. „Būgnų karaliaus“ („Reel King“) lošimo laimėjimai yra atsitiktiniai, o jų dydžiai rodomi atskiroje laimėjimų lentelėje, atvaizduotoje viršutiniame ekrane. „Būgnų karaliaus“ („Reel King“) lošimas tęsis tol, kol ekrane suksis 3 būgnai su „Septyneto“ simboliu. „Būgnų karaliaus“ („Reel King“) lošimas baigiasi, išsisukus 2 (dviems) arba 1 (vienam) „Septynetui“, o taip pat pasiekus didžiausią 2000 kreditų laimėjimą, kuris automatiškai bus pervestas į kreditų skaitiklį „KREDITAI“.

Tiek pagrindiniame lošime, tiek lošimo pratęsimu lošėjui surinkus didžiausią 2000 kreditų sumą, automatas parodo jį „SUPER BANKO“ skaitiklyje ir automatiškai perveda ją į kreditų skaitiklį „KREDITAI“.

Laimėjimas išmokamas paspaudus mygtuką „IŠMOKĖTI“.

7.43. „Juodasis Džekas“ („Black Jack“)

Tai septynių būgnų (3 apatiniame ir 4 viršutiniame automato ekrane) lošimas. Apatiniame ekrane esančiais būgnais lošiama 5 laimėjimo linijomis, o viršutiniame – 27 laimėjimo linijomis. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas.

Pagrindiniame lošime galimi 2 skirtingi statymai: 1 kreditas (1 kreditas = 0,05 euro) ir 10 kreditų (10 kreditų = 0,5 euro). Statymo dydis pasirenkamas klavišu „STATYMAS“. Lošimas pradedamas paspaudus klavišą „STARTAS“.

Pagrindinis lošimas vykdomas trijuose apatiniuose būgnuose. Lošimo tikslas – surinkti vienodų simbolių derinį, išdėstytą vienoje lošimo linijoje už kurį laimimi kreditai. Pagrindiniame lošime lošėjui pasirinkus 1 kredito statymą, lošimas vyksta 1 laimėjimo linijoje. Šioje linijoje gauti laimėjimai automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Esant statymui 10 kreditų, lošimas vyksta 5 aktyviomis linijomis. Visų linijų laimėjimai automatiškai susumuojami. Laimėjimas paspaudus klavišą „PAIMTI“ gali būti pervestas į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ arba paspaudus klavišą „STARTAS“, gali būti pervestas į „BANKO“ skaitiklį. Laimėjimas išmokamas paspaudus klavišą „IŠMOKĖTI“. Lošiant pagrindinį lošimą 10 kreditų statymu ir laimėjus, automatas siūlo padvigubinti laimėjimą - ant automato apatinio ekrano paeiliui viena po kitos šviečia lempučių „HERBAS“ arba „SKAIČIUS“. Lošėjas turi pasirinkti ir paspausti „HERBO“ arba „SKAIČIAUS“ klavišą. Jei paspaudus „HERBO“ klavišą, lieka degti „HERBO“ lempučių, laimėjimas bus padvigubintas. Jei lieka degti „SKAIČIAUS“ lempučių, lošėjas netenka savo laimėjimo. Jei paspaudus „SKAIČIAUS“ klavišą, lieka degti „SKAIČIAUS“ lempučių, laimėjimas bus padvigubintas. Jei lieka degti „HERBO“ lempučių, lošėjas netenka savo laimėjimo. Jei laimima, lošėjas gali dar kartą bandyti padvigubinti savo laimėjimą arba pabaigti šį lošimą paspaudžiant klavišą „PAIMTI“. Dvigubinimo lošimas taip pat baigiasi pasiekus didžiausią galimą laimėjimą – 2000 kreditų. Paspaudus klavišą „STARTAS“, laimėti kreditai pervedami į „BANKO“ skaitiklį ir pradedamas lošimo pratęsimas. Lošimo pratęsimas vykdomas trijuose viršutiniuose automato būgnuose 27 laimėjimo linijose iš „BANKO“ skaitiklyje sukauptų kreditų. Lošimo pratęsimu galima paskirti 20, 40, 100 ir 200 kreditų. Lošimo tikslas – surinkti laimingas simbolių kombinacijas už kurias suteikiami kreditai. Visų aktyvių laimėjimo linijų laimėjimai

bus automatiškai sumuojami ir pervedami į „BANKO“ skaitiklį. „BANKO“ skaitiklyje esančius kreditus lošėjas bet kuriuo metu gali perversi į „KREDITŲ“ skaitiklį. Lošimo pratęsimu visuose trijuose viršutiniuose būgnuose išsisukus „21“ simboliams, aktyvuojamas papildomas „Juodojo Džeko“ lošimas. Jo metu suksis ketvirtas viršutinis „Juodojo Džeko“ būgnas su jame esančiais kortų simboliais. Kiekviena korta turi savo vertę, kurios yra pateikiamos lentelėje žemiau:

Korta	Kortos vertė
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
10	10
Valetas	10
Karalienė	10
Karalius	10
Tūzas	1 arba 11

Paspaudus klavišą „STARTAS“, pradedamas sukti „Juodojo Džeko“ būgnas, kuriame atsitiktine tvarka parodoma tam tikrą vertę turinti korta. Sekančios kortos vertė pridama prie turimos bendros kortų verčių sumos. Kortų rinkimasis sustabdomas mygtuku „PASIIMTI“. Papildomas „Juodojo Džeko“ lošimas baigiasi, kai surinkta kortų verčių suma taškais yra lygi arba viršija 21 tašką. Papildomo prizo vertė priklauso nuo surinktos kortų vertės sumos. Surinkus 17 taškų gaunamas laimėjimas lygus trijų „Vyšnios“ simbolių laimėjimui, 18 taškų – trijų „Apelsino“ simbolių laimėjimui, 19 taškų – trijų „Kriaušės“ simbolių laimėjimui, 20 taškų – trijų „Arbūzo“ simbolių laimėjimui ir 21 tašką – trijų „Septyneto“ simbolių laimėjimui. Jeigu bendra surinktų kortų verčių suma mažesnė nei 17 taškų, galima rinktis dar vieną kortą.

Pagrindiniame lošime lošėjas taip pat gali laimėti atsitiktinius laimėjimus:

- esant 1 kredito statymui, dviejų „Žetonų“ simboliai suteiks atsitiktinį laimėjimą nuo 10 iki 100 kreditų, o esant 10 kreditų statymui – nuo 20 iki 400 kreditų;
- esant 1 kredito statymui, trijų „Žetonų“ simboliai suteiks atsitiktinį laimėjimą nuo 20 iki 200 kreditų, o esant 10 kreditų statymui, trys „Deimantų“ simboliai suteiks laimėjimą nuo 40 iki 1000 kreditų.

Tiek pagrindiniame, tiek lošimo pratęsimu laimėjus 2000 kreditų, jie bus automatiškai perversi į „KREDITŲ“ skaitiklį. Laimėjimas išmokamas paspaudus klavišą „IŠMOKĖTI“. Visi laimėjimo simboliai bei laimingos jų kombinacijos parodytos automato ekrane.

7.44. „Galingasis Juokdarys“ („Power Joker“)

Tai šešių būgnų (3 apačioje ir 3 viršuje) lošimas. Apatiniuose būgnuose lošiama vienoje arba penkiose, o viršutiniuose būgnuose lošiama tik penkiose laimėjimo linijose.

Šis lošimas yra analogiškas „JOLLY JOKER“ („Linksmasis juokdarys“) lošimui (žiūrėti į reglamento 7.11. punktą).

7.45. „Senasis auksas“ („Old Gold“)

Lošiant automatu „Senasis auksas“ („Old Gold“) naudojamos 0,1 EUR, 0,2 EUR, 0,5 EUR, 1 EUR, 2 EUR vertės monetos. Vieno kredito vertė – 0,05 EUR, 10 kreditų - 0,5 EUR.

Lošimo automatas „Senasis auksas“ („Old Gold“) valdomas spaudžiant jo mygtukus ar atitinkamą, prisilietimui jautraus ekrano vietą (toliau – mygtukas). Užrašai ant mygtukų yra valstybine kalba ir nurodo, kokia automato funkcija bus vykdoma, paspaudus atitinkamą mygtuką.

Lošimo automata „Senasis auksas“ („Old Gold“) sudaro 6 (šeši) skirtingi lošimai: „Linksmasis juokdarys“ („Jolly Joker“), „Senas laikrodis“ („Old Timer“), „Karštas laikrodis“

(„Hot Timer“), „Kazino 2000“ („Casino 2000“), „Laukinis bulius“ („Wild Bull“), „Nuostabus laimėjimas“ („Super Jackpot“).

7.45.1. „Linksmasis juokdarys“ („Jolly Joker“):

Lošimo tikslas – surinkti simbolių derinį, už kurį būtų išmokamas laimėjimas. Lošimas susideda iš pagrindinio lošimo ir jo pratęsimo. Didžiausias laimėjimas lošime yra 2000 kreditų. Pagrindinis lošimas vykdomas apatiniame lošimo ekrane sukantis trims būgnams. Šiame lošime gali būti lošiama atliekant du skirtingus statymus: 1 arba 10 kreditų. Atlikus 1 kredito statymą, lošimas vykdomas vienoje centrinėje laimėjimų linijoje ir visi laimėjimai automatiškai pervedami į skaitiklį „KREDITAI“. Atlikus 10 kreditų statymą, lošimas vykdomas penkiose laimėjimų linijose. Esant laimėjimui, laimėjimas pervedamas į skaitiklį „SUPER BANKAS“. Lošėjui paspaudus mygtuką „PAIMTI“, laimėjimas pervedamas į skaitiklį „KREDITAI“. Lošimo pratęsimas galimas tik iš pagrindiniame lošime laimėtų kreditų, kai statymas 10 kreditų. Lošimo pratęsimas vykdomas viršutiniame lošimo ekrane sukantis trims būgnams, penkiose minėtų būgnų linijose. Šiame lošime gali būti lošiama statymui paskiriant kreditus iš skaitiklyje „SUPER BANKAS“ sukauptų kreditų. Paskiriami kreditai vaizduojami laukelyje „STATYMAS“. Lošimo pratęsimas vykdomas tol, kol lošėjas turi kreditų skaitiklyje „SUPER BANKAS“ arba kol pasiekiamą didžiausią galimą skaitiklio „SUPER BANKAS“ reikšmė – 2000 kreditų. Šiuo atveju visi laimėti kreditai automatiškai bus pervedami į skaitiklį „KREDITAI“. Lošėjui nusprendus pabaigti lošimo pratęsimą, jo surinkti kreditai mygtuko „PAIMTI“ pagalba pervedami į skaitiklį „KREDITAI“. Statymo dydis (paskiriamų kreditų suma) keičiamas spaudžiant mygtuką „STATYMAS“, o lošimas su pasirinktu statymo dydžiu (paskiriamų kreditų suma), jei toks galimas, pradedamas spaudžiant mygtuką „STARTAS“. Mygtukas „MAX STARTAS“ parenka didžiausią galimą statymą (paskiriamų kreditų sumą) ir pradeda lošimą. Esant laimėjimui keliose laimėjimo linijose ar būgnuose, laimėti kreditai automatiškai yra susumuojami.

7.45.2. „Senas laikrodis“ („Old Timer“):

Lošimo tikslas – surinkti simbolių derinį, už kurį būtų išmokamas laimėjimas. Lošimas susideda iš pagrindinio lošimo ir jo pratęsimo. Didžiausias laimėjimas lošime yra 2000 kreditų. Pagrindinis lošimas vykdomas apatiniame lošimo ekrane sukantis trims būgnams. Šiame lošime gali būti lošiama atliekant du skirtingus statymus: 1 arba 10 kreditų. Atlikus 1 kredito statymą, lošimas vykdomas vienoje centrinėje laimėjimų linijoje ir visi laimėjimai automatiškai pervedami į skaitiklį „KREDITAI“. Atlikus 10 kreditų statymą, lošimas vykdomas penkiose laimėjimų linijose. Esant laimėjimui, laimėjimas pervedamas į skaitiklį „SUPER BANKAS“. Lošėjui paspaudus mygtuką „PAIMTI“, laimėjimas pervedamas į skaitiklį „KREDITAI“. Lošimo pratęsimas galimas tik iš pagrindiniame lošime laimėtų kreditų, kai statymas 10 kreditų. Lošimo pratęsimas vykdomas viršutiniame lošimo ekrane sukantis trims būgnams, penkiose minėtų būgnų linijose. Šiame lošime gali būti lošiama atliekant trijų skirtingų dydžių kreditų paskyrimą iš skaitiklyje „SUPER BANKAS“ sukauptų kreditų:

1. 20 kreditų. Lošimas vykdomas penkiose laimėjimų linijose ir visi laimėjimai automatiškai pervedami į skaitiklį „SUPER BANKAS“.
2. 40 kreditų. Lošimas vykdomas penkiose laimėjimų linijose ir visi laimėjimai automatiškai pervedami į skaitiklį „SUPERBANKAS“. Šio lošimo metu nesant laimėjimui leidžiama lošimui atlikti vieną būgno žingsnį iki artimiausio laimėjimo, jei yra galimybė laimėti.
3. 100 kreditų. Lošimas vykdomas penkiose laimėjimų linijose ir visi laimėjimai automatiškai pervedami į skaitiklį „SUPER BANKAS“. Šio lošimo metu nesant laimėjimui leidžiama lošimui būgnuose atlikti iš viso ne daugiau kaip 3 žingsnius iki artimiausio laimėjimo, jei yra galimybė laimėti.

Paskiriami kreditai vaizduojami laukelyje „STATYMAS“. Lošimo pratęsimas vykdomas tol, kol lošėjas turi kreditų skaitiklyje „SUPER BANKAS“ arba kol pasiekiamą didžiausią galimą skaitiklio „SUPER BANKAS“ reikšmė – 2000 kreditų. Šiuo atveju visi laimėti kreditai automatiškai bus pervedami į skaitiklį „KREDITAI“. Lošėjui nusprendus pabaigti lošimo pratęsimą, jo surinkti kreditai mygtuko „PAIMTI“ pagalba pervedami į skaitiklį „KREDITAI“. Statymo dydis (paskiriamų kreditų suma) keičiamas spaudžiant mygtuką „STATYMAS“, o lošimas su pasirinktu statymo dydžiu (paskiriamų kreditų suma), jei toks galimas, pradedamas spaudžiant mygtuką „STARTAS“. Mygtukas „MAX STATYMAS“ parenka

didžiausią galimą statymą (paskiriamų kreditų sumą) ir pradeda lošimą. Esant laimėjimui keliose laimėjimo linijose ar būgnuose, laimėti kreditai automatiškai yra susumuojami.

7.45.3. „Karštas laikrodis“ („Hot Timer“):

Lošimo tikslas – surinkti simbolių derinį, už kurį būtų išmokamas laimėjimas. Lošimas susideda iš pagrindinio lošimo ir jo pratęsimo. Didžiausias laimėjimas lošime yra 2000 kreditų. Pagrindinis lošimas vykdomas apatiniame lošimo ekrane sukantis trims būgnams. Šiame lošime gali būti lošiama atliekant du skirtingus statymus: 1 arba 10 kreditų. Atlikus 1 kredito statymą, lošimas vykdomas vienoje centrinėje laimėjimų linijoje ir visi laimėjimai automatiškai pervedami į skaitiklį „KREDITAI“. Atlikus 10 kreditų statymą, lošimas vykdomas penkiose laimėjimų linijose. Esant laimėjimui, laimėjimas pervedamas į skaitiklį „SUPER BANKAS“. Lošėjui paspaudus mygtuką „PAIMTI“, laimėjimas pervedamas į skaitiklį „KREDITAI“. Lošimo pratęsimas galimas tik iš pagrindiniame lošime laimėtų kreditų, kai statymas 10 kreditų. Lošimo pratęsimas vykdomas viršutiniame lošimo ekrane. Šiame lošime gali būti lošiama atliekant 20, 40 ar 100 kreditų paskyrimą iš skaitiklyje „SUPER BANKAS“ sukauptų kreditų:

1. 20 kreditų. Lošimas vykdomas trijuose kairiausiuose būgnuose penkiose laimėjimų linijose.
2. 40 kreditų. Lošimas vykdomas keturiuose būgnuose dešimtyje laimėjimų linijų.
3. 100 kreditų. Lošimas vykdomas keturiuose būgnuose dešimtyje laimėjimų linijų. Dešiniausiuose būgne pasirodžius Juokdario („Joker“) simboliui suteikiamas papildomas atsitiktinio dydžio laimėjimas ne didesnis, kaip 2000 kreditų.

Lošimo pratęsimas vykdomas tol, kol lošėjas turi kreditų skaitiklyje „SUPER BANKAS“ arba kol pasiekiamas didžiausia galima skaitiklio „SUPER BANKAS“ reikšmė – 2000 kreditų. Šiuo atveju visi laimėti kreditai automatiškai bus pervedami į skaitiklį „KREDITAI“. Lošėjui nusprendus pabaigti lošimo pratęsimą, jo surinkti kreditai mygtuko „PAIMTI“ pagalba pervedami į skaitiklį „KREDITAI“. Statymo dydis (paskiriamų kreditų suma) keičiamas spaudžiant mygtuką „STATYMAS“, o lošimas su pasirinktu statymo dydžiu (paskiriamų kreditų suma), jei toks galimas, pradedamas spaudžiant mygtuką „STARTAS“. Mygtukas „MAX STATYMAS“ parenka didžiausią galimą statymą (paskiriamų kreditų sumą) ir pradeda lošimą. Esant laimėjimui keliose laimėjimo linijose ar būgnuose, laimėti kreditai automatiškai yra susumuojami.

7.45.4. „Kazino 2000“ („Casino 2000“):

Lošimo tikslas – surinkti simbolių derinį, už kurį būtų išmokamas laimėjimas. Lošimas susideda iš pagrindinio lošimo ir jo pratęsimo. Didžiausias laimėjimas lošime yra 2000 kreditų. Pagrindinis lošimas vykdomas sukantis trims būgnams. Šiame lošime gali būti lošiama atliekant penkis skirtingo dydžio statymus iš skaitiklyje „KREDITAI“ esančių kreditų. Nepriklausomai nuo statymo dydžio ir esant laimėjimui lošėjas turi galimybę rizikuoti pagrindiniame lošime gautu laimėjimu paspaudžiant mygtuką „HERBAS“ ar „SKAIČIUS“, kuomet atspėjus laimėjimas padvigubinamas, o neatspėjus – prarandamas. Laimėjimas gali būti dvigubinamas tol, kol neviršijama didžiausia galima laimėjimo suma – 2000 kreditų – arba suma 200 kartų didesnė už pagrindiniame lošime atlikto statymo sumą. Atlikus 10 kreditų statymą ir esant laimėjimui, lošėjui sudaroma galimybė pratęsti lošimą. Lošėjas norėdamas pratęsti lošimą turi laimėtus kreditus perversi į laukelį „SUPER BANKAS“ paspausdamas mygtuką „STARTAS“. Lošimo pratęsimas vykdomas tuose pačiuose trijuose būgnuose, kaip ir pagrindinis lošimas. Šiame lošime gali būti lošiama statymui paskiriant 20 kreditų iš skaitiklyje „SUPER BANKAS“ sukauptų kreditų. Paskiriami kreditai vaizduojami laukelyje „STATYMAS“. Lošimo pratęsimas vykdomas tol, kol lošėjas turi kreditų skaitiklyje „SUPER BANKAS“ arba kol pasiekiamas didžiausia galima skaitiklio „SUPER BANKAS“ reikšmė – 2000 kreditų. Šiuo atveju visi laimėti kreditai automatiškai bus pervedami į skaitiklį „KREDITAI“. Lošėjui nusprendus pabaigti lošimo pratęsimą, jo surinkti kreditai mygtuko „PAIMTI“ pagalba pervedami į skaitiklį „KREDITAI“. Statymo dydis (paskiriamų kreditų suma) keičiamas spaudžiant mygtuką „STATYMAS“, o lošimas su pasirinktu statymo dydžiu (paskiriamų kreditų suma), jei toks galimas, pradedamas spaudžiant mygtuką „STARTAS“. Mygtukas „MAX STATYMAS“ parenka didžiausią galimą statymą (paskiriamų kreditų sumą) ir pradeda lošimą. Esant laimėjimui keliose laimėjimo

linijose ar būgnuose, laimėti kreditai automatiškai yra susumuojami. Laimėjimai lošime gali būti pervedami į skaitiklį „KREDITAI“ paspaudžiant mygtuką „PAIMTI“.

7.45.5. „Laukinis bulius“ („Wild Bull“):

Lošimo tikslas – surinkti simbolių derinį, už kurį būtų išmokamas laimėjimas. Lošimas susideda iš pagrindinio lošimo ir jo pratęsimo. Didžiausias laimėjimas lošime yra 2000 kreditų. Pagrindinis lošimas vykdomas pagrindinio lošimo ekrane sukantis trims būgnams vienoje laimėjimų linijoje. Šiame lošime gali būti lošiama atliekant du skirtingus statymus: 1 arba 10 kreditų. Atlikus 1 kredito statymą, visi laimėjimai automatiškai pervedami į skaitiklį „KREDITAI“, o atlikus 10 kreditų statymą – į skaitiklį „SUPER BANKAS“. Lošėjui paspaudus mygtuką „PAIMTI“, kreditai iš skaitiklio „SUPER BANKAS“ pervedami į skaitiklį „KREDITAI“. Lošimo pratęsimo pradžioje, lošėjas turi galimybę rizikuoti pagrindiniame lošime gautu laimėjimu ar tik jo dalimi paspaudžiant mygtuką „RIZIKUOTI“. Sėkmės atveju rizikuojama suma padvigubinama, o nesėkmės – prarandama. Iš skaitiklyje „SUPER BANKAS“ sukauptų kreditų gali būti rizikuojama iki tol, kol neviršijama didžiausia galima laimėjimo suma – 2000 kreditų – arba suma 200 kartų didesnė už pagrindiniame lošime atlikto statymo sumą. Lošimo pratęsimas galimas tik iš pagrindiniame lošime laimėtų kreditų, kai statymas 10 kreditų. Lošimo pratęsimas vykdomas lošimo pratęsimo ekrane sukantis trims būgnams, penkiose minėtų būgnų linijose. Šiame lošime gali būti lošiama statymui paskiriant kreditus iš skaitiklyje „SUPER BANKAS“ sukauptų kreditų. Paskiriami kreditai pavaizduoti laukelyje „STATYMAS“. Lošimo pratęsimo metu atlikus:

1. 100 kreditų paskyrimą ir laimėjimų linijoje esant dviem vienodiems simboliams, bei kitokiam simboliui su papildomu „Laukinio buliaus“ („Wild Bull“) simboliu, bus suprantama, kad laimėjimo linijoje yra 3 vienodi simboliai.
2. 200 kreditų paskyrimą ir laimėjimų linijoje esant dviem vienodiems simboliams, pradedant kairiausiuoju būgnu, bei dešiniausiame būgne esant kitokiam simboliui su papildomu „Laukinio buliaus“ („Wild Bull“) simboliu, bus suprantama, kad laimėjimo linijoje yra 3 vienodi simboliai, arba laimėjimų linijoje esant dviem skirtingiems simboliams, pradedant kairiausiuoju būgnu, bei dešiniausiame būgne esant bet kokiam simboliui su papildomu „Laukinio buliaus“ („Wild Bull“) simboliu, bus suteikiamas atsitiktinio dydžio laimėjimas ne didesnis kaip 2000 kreditų.

Lošimo pratęsimas vykdomas tol, kol lošėjas turi kreditų skaitiklyje „SUPER BANKAS“, arba kol pasiekiamas didžiausia galima skaitiklio „SUPER BANKAS“ reikšmė – 2000 kreditų. Šiuo atveju visi laimėti kreditai automatiškai bus pervedami į skaitiklį „KREDITAI“. Lošėjui nusprendus baigti lošimo pratęsimą, jo surinkti kreditai mygtuko „PAIMTI“ pagalba pervedami į skaitiklį „KREDITAI“. Statymo dydis (paskiriamų kreditų suma) keičiamas spaudžiant mygtuką „STATYMAS“, o lošimas su pasirinktu statymo dydžiu (paskiriamų kreditų suma), jei toks galimas, pradedamas spaudžiant mygtuką „STARTAS“. Mygtukas „MAX STATYMAS“ parenka didžiausią galimą statymą (paskiriamų kreditų sumą) ir pradeda lošimą. Esant laimėjimui keliose laimėjimo linijose ar būgnuose, laimėti kreditai automatiškai yra susumuojami.

7.45.6. „Nuostabus laimėjimas“ („Super Jackpot“):

Lošimo tikslas – surinkti simbolių derinį, už kurį būtų išmokamas laimėjimas. Lošimas susideda iš pagrindinio lošimo ir jo pratęsimo. Didžiausias laimėjimas lošime yra 2000 kreditų. Pagrindinis lošimas vykdomas apatiniame lošimo ekrane sukantis trims būgnams. Šiame lošime gali būti lošiama atliekant du skirtingus statymus: 1 arba 10 kreditų. Atlikus 1 kredito statymą, lošimas vykdomas vienoje centrinėje laimėjimų linijoje, o laimėjimas automatiškai pervedamas į skaitiklį „KREDITAI“. Atlikus 10 kreditų statymą, lošimas vykdomas penkiose laimėjimų linijose, o laimėjimas pervedamas į skaitiklį „SUPER BANKAS“. Lošėjui paspaudus mygtuką „PAIMTI“, laimėjimas pervedamas į skaitiklį „KREDITAI“. Lošimo pratęsimas vykdomas viršutiniame lošimo ekrane. Šiame lošime gali būti lošiama atliekant 20, 40, 100 ar 200 kreditų paskyrimą iš skaitiklyje „SUPER BANKAS“ sukauptų kreditų:

1. 20 ir 40 kreditų. Lošimas vykdomas trijuose kairiausiuose būgnuose penkiose laimėjimų linijose.

2. 100 kreditų. Lošimas vykdomas trijuose kairiausiuose būgnuose penkiose laimėjimų linijose. Lošime dalyvaujančiame būgne pasirodžius Juokdario („Joker“) simboliui, suteikiamas papildomas atsitiktinio dydžio laimėjimas, ne didesnis kaip 2000 kreditų.
3. 200 kreditų. Lošimas vykdomas keturiuose būgnuose dešimtyje laimėjimų linijų. Lošime dalyvaujančiame būgne pasirodžius Juokdario („Joker“) simboliui, suteikiamas papildomas atsitiktinio dydžio laimėjimas, ne didesnis kaip 2000 kreditų.

Laimėjimo linijoje išsidėsčius trims „Barcrest“ simboliams, suteikiamas atsitiktinio dydžio laimėjimas ne didesnis, kaip 2000 kreditų. Lošimo pratęsimas, priklausomai nuo paskirtų kreditų kiekio, laimima surinkus 3 vienodus simbolius bet kurioje laimėjimo linijoje arba „Juokdario“ („Joker“) simbolio, esančio viename iš būgnų. Lošimo pratęsimas vykdomas tol, kol lošėjas turi kreditų skaitiklyje „SUPER BANKAS“ arba kol pasiekama didžiausia galima skaitiklio „SUPER BANKAS“ reikšmė – 2000 kreditų. Šiuo atveju visi laimėti kreditai automatiškai bus pervedami į skaitiklį „KREDITAI“. Lošėjui nusprendus baigti lošimo pratęsimą, jo surinkti kreditai mygtuko „PAIMTI“ pagalba pervedami į skaitiklį „KREDITAI“. Statymo dydis (paskiriamų kreditų suma) keičiamas spaudžiant mygtuką „STATYMAS“, o lošimas su pasirinktu statymo dydžiu (paskiriamų kreditų suma), jei toks galimas, pradedamas spaudžiant mygtuką „STARTAS“. Mygtukas „MAX STATYMAS“ parenka didžiausią galimą statymą (paskiriamų kreditų sumą) ir pradeda lošimą. Esant laimėjimui keliose laimėjimo linijose ar būgnuose, laimėti kreditai automatiškai yra susumuojami.

8. Pretenzijų pateikimo ir nagrinėjimo tvarka

8.1. Visas pretenzijas dėl lošimų organizavimo automatų salone lošėjas turi teisę pateikti automatų salono darbuotojams, po to, kai įvyko ginčytina situacija. Jeigu žodinės pretenzijos neišsprendžiamos nedelsiant, lošėjas gali pateikti rašytinę pretenziją automatų salono administracijai. Lošėjo pateiktoje pretenzijoje turi būti nurodyta lošėjo vardas, pavardė, gyvenamasis adresas, kontaktinis telefonas bei elektroninis paštas (jei tokie yra), pretenzijos pateikimo data, lošėjo parašas bei išsamiai nurodyta situacija dėl kurios klientas skundžiasi. Pretenzija turi būti išnagrinėta ir išsamus motyvuotas atsakymas (sprendimas) lošėjui pateiktas per 10 dienų nuo pretenzijos gavimo datos, pretenzijoje nurodytais kontaktais ir kliento prašomu būdu (žodžiu arba raštu).

8.2. Lošėjas, nesutinkantis su automatų salono administracijos sprendimu dėl pateiktos pretenzijos, gali jį skųsti Lošimų priežiūros tarnybai prie Lietuvos Respublikos finansų ministerijos ir kitoms institucijoms Lietuvos Respublikos įstatymų nustatyta tvarka.

8.3. Jei lošimo automatas sugedo (elektroninis, mechaninis gedimas arba gedimas dėl manipuliavimo) ir lošimo automato ekrane atsirado informacija apie tai, kad lošimo automatas perėjo į klaidos režimą, lošėjui išmokamas lošimo automato atmintyje užfiksuotas lošėjo iki dėl klaidos nutrūkusio lošimo turėtas kreditas.

8.4. Atsiradus programinės įrangos gedimų arba lošimo namų lankytojams pradėjus manipuluoti lošimo automatu (t. y. imantis išorinių veiksmų, skirtų išvesti lošimo automata iš įprastinio lošimo režimo arba kitaip savo naudai paveikti lošimo rezultata), techniniai darbuotojai atlieka kontrolinį patikrinimą, kurio rezultatai įforminami patikrinimo akte. Lošėjui gražinama jo sumokėta įmoka ir išmokamas lošimo automato atmintyje užfiksuotas lošėjo iki gedimo ar manipuliacijos paveikto lošimo turėtas kreditas.

9. Lošimo bei kiti apribojimai

9.1. Lošiant automatu lošėjams draudžiama naudoti metodus ir priemones, įskaitant elektronines, mechanines ir kitas priemones, leidžiančias nustatyti, pakeisti, užfiksuoti ar analizuoti lošimo rezultata, atsižvelgiant į konkretų lošimą ar jo tipą, laimėjimų išmokų dydį, laimėjimo galimybę ar naudojamą azartinio lošimo sistemą, t. t. Azartinio lošimo dalyvis turi laikytis lošimų organizavimo reglamento, galiojančio automatų salonuose. Išmokami tik tie laimėjimai, kurie atitinka lošimo taisykles ir ant lošimo automato ar jo ekrane pateiktą išmokų ar laimingųjų kombinacijų lentelę. Kai automato ekrane rodomos informacijos priežastis yra veikimo sutrikimas, elektroninis ar mechaninis gedimas ar aparato veikimo klaidojimas, laimėjimas nepripažįstamas ir neišmokamas. Esant sudėtingesniems gedimams ar įtarus, kad automatų veikimas yra klaidojamas, laimėjimai išmokami po to, kai techninės priežiūros darbuotojai atlieka automato patikrinimą ir pašalina pirmiau minėtas aplinkybes.

9.2. Jaunesniems negu aštuoniolikos metų amžiaus asmenims lošti draudžiama. Kilus abejonių dėl asmens amžiaus, automatų salono darbuotojai turi teisę pareikalauti asmens amžių patvirtinančio dokumento. UAB „Olympic Casino Group Baltija“ automatų salonuose Lietuvos Respublikos piliečių ir užsieniečių asmens tapatybė nustatoma pagal pateiktą pasą, asmens tapatybės kortelę arba vairuotojo pažymėjimą (dokumentai turi būti originalai). Lietuvos studento pažymėjimas (LSP) gali būti naudojamas nustatyti asmens amžių. Užsieniečių, kurie ieško prieglobsčio Lietuvos Respublikoje, asmens tapatybė nustatoma pagal valstybės, kurioje buvo jų nuolatinė gyvenamoji vieta, išduotą asmens tapatybę patvirtinantį dokumentą arba užsieniečio registracijos pažymėjimą, arba išduotą leidimą nuolat gyventi Lietuvos Respublikoje.

9.3. Visais atvejais automatų salonas pasilieka teisę sau spręsti įleisti ar neįleisti asmenis į automatų saloną.

9.4. Asmenims, kurie pakartotinai pažeidžia automatų salono vidaus tvarką, padaro klientams materialinės žalos, padaro įmonei materialinės žalos, nepagarbiai elgiasi su kitais klientais ar darbuotojais, užsiima galima nesąžininga ar kokia nors kita prieš automatų saloną nukreipta arba automatų salonui nepalankia veikla, anksčiau užsiiminėjo veikla nukreipta prieš automatų salonus (sukčiavimas) gali būti apribojama teisė lankytis. Draudimą lankytis „Olympic Casino“ automatų salonuose gali siūlyti salono vadovas, saugos ir stebėjimo tarnybos vadovas. Draudimas įsigalioja tik gavus generalinio direktoriaus patvirtinimą (žodžiu arba raštu). Sprendimai fiksuojami stebėjimo tarnybos elektroniniame kataloge „Draudžiami klientai“.

9.5. Automatų salono darbuotojai (paslaugų pardavimo vadybininkai) turi teisę iš automatų salono išprašyti nustatytą tvarką pažeidusį lošėją ir uždrausti jam į automatų saloną ateiti 1 dieną.

9.6. Automatų salono vadovas turi teisę klientams taikyti lankymosi apribojimą iki 1 mėnesio laikotarpio apie tai informavę generalinį direktorių, stebėjimo vadovą, tarnybą ir saugos vadovą. Draudimas galioja tik gavus generalinio direktoriaus patvirtinimą.

9.7. Stebėjimo ir saugos vadovas taip pat turi teisę taikyti klientams lankymosi apribojimą iki 1 mėnesio apie tai informavę automatų salono vadovus ir generalinį direktorių. Draudimas galioja tik gavus generalinio direktoriaus patvirtinimą.

9.8. 1-6 mėnesių trukmės automatų salono draudimas arba absoliutus draudimas (taikomas klientams, kurie šturkščiai pažeidžia vidaus tvarkos taisykles arba apgaulės būdu padaro kompanijai materialinę žalą) yra svarstomas kazino operacijų susirinkimuose (svarstyme dalyvauja stebėjimo, saugos, automatų salono vadovai, generalinis direktorius). Galutinį sprendimą priima generalinis direktorius.

9.9. Klientų draudimas gali būti nutraukiamas arba pratęsimas. Sprendimas priimamas susirinkimo metu. Sprendimą dėl draudimo nutraukimo arba draudimo laiko trukmės padidavimo svarsto stebėjimo, saugos, lošimo automatų salono vadovai, generalinis direktorius. Galutinį sprendimą priima generalinis direktorius.

9.10. Asmenims, kurie dėl alkoholio ar kokios nors kitos narkotinės ar psichotropinės medžiagos poveikio nesuvokia ir (ar) nekontroliuoja savo veiksmų, taip pat asmenims, kurie savo elgesiu trukdo kitiems lošėjams ar kitu būdu trikdo automatų salono darbą, įžeidinėja, arba kelia grėsmę kazino darbuotojams, draudžiama būti lošimo salėje ir (ar) lošti azartinius lošimus. Tokį sprendimą priima paslaugų pardavimo vadybininkas. Apie išprašytą asmenį paslaugų pardavimo vadybininkas užrašo pamainos ataskaitoje, nurodydamas tikslų įvykio laiką.

9.11. Automatų salonuose draudžiama be atitinkamo leidimo turėti stiklinę tarą, taip pat filmuoti ir fotografuoti.

9.12. Automatų salonuose nepriimami atsiskaitymai kredito ir debito kortelėmis.

10. Baigiamosios nuostatos

10.1. Reglamentas gali būti keičiamas, pildomas teisės aktų nustatyta tvarka.

10.2. Patvirtinta bendrovės antspaudu lošimų organizavimo reglamento kopija iškabinta ar padėta prie automatų salono kasos viešai. Lošėjams, valstybės tarnautojams ir pareigūnams, kurie vykdo lošimų organizavimo priežiūrą ir kontrolę, reikalaujant pateikti lošimo organizavimo reglamentą, reglamentą turi pateikti bendrovės darbuotojas. Lošimo organizavimo reglamento originalas saugomas bendrovės biuro patalpose. Už lošimo organizavimo reglamento originalo saugojimą atsakingas asmuo yra kokybės vadovas.

Klausimai, kurie nėra sureglamentuoti šiuo lošimų organizavimo reglamentu, sprendžiami Lietuvos Respublikos teisės aktų numatyta tvarka.

Igaliotas asmuo
Mindaugas Gaidžiūnas
UAB „Olympic Casino Group Baltija“